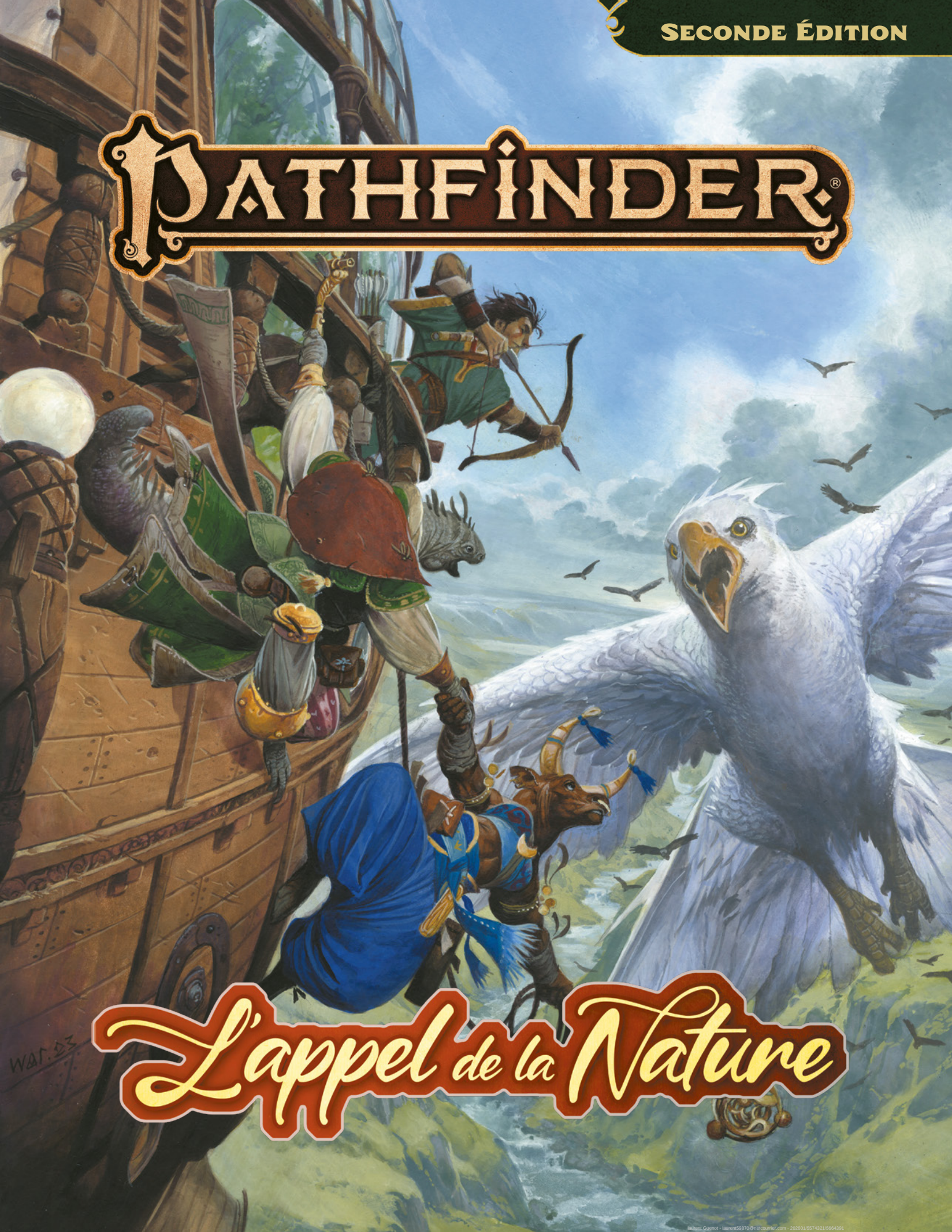


SECONDE ÉDITION

PATHFINDER®

L'appel de la Nature



UNE AVENTURE SAUVAGE !

Rejoignez un naturaliste curieux et son équipage excentrique qui traversent les continents à bord de leur fantastique dirigeable, répertoriant les créatures les plus fantastiques du monde ! Tout au long de l'expédition, les joueurs trouveront de nouvelles options de personnages pour donner vie à leurs personnages les plus sauvages, de nouvelles ascendances comme le puissant minotaure ou l'homme-poisson magique, des sorts impressionnants et des archétypes féroces, de nouveaux compagnons animaux et des équipements forgés à partir des écailles et des crocs de bêtes mythiques. Les MJ découvriront une véritable ménagerie à lâcher sur leurs joueurs, avec des animaux, des monstres classiques dotés de nouvelles options et des créatures inédites de toutes les régions du cadre de campagne de l'âge des prédictions perdues !



black-book-editions.fr



paizo.com/pathfinder

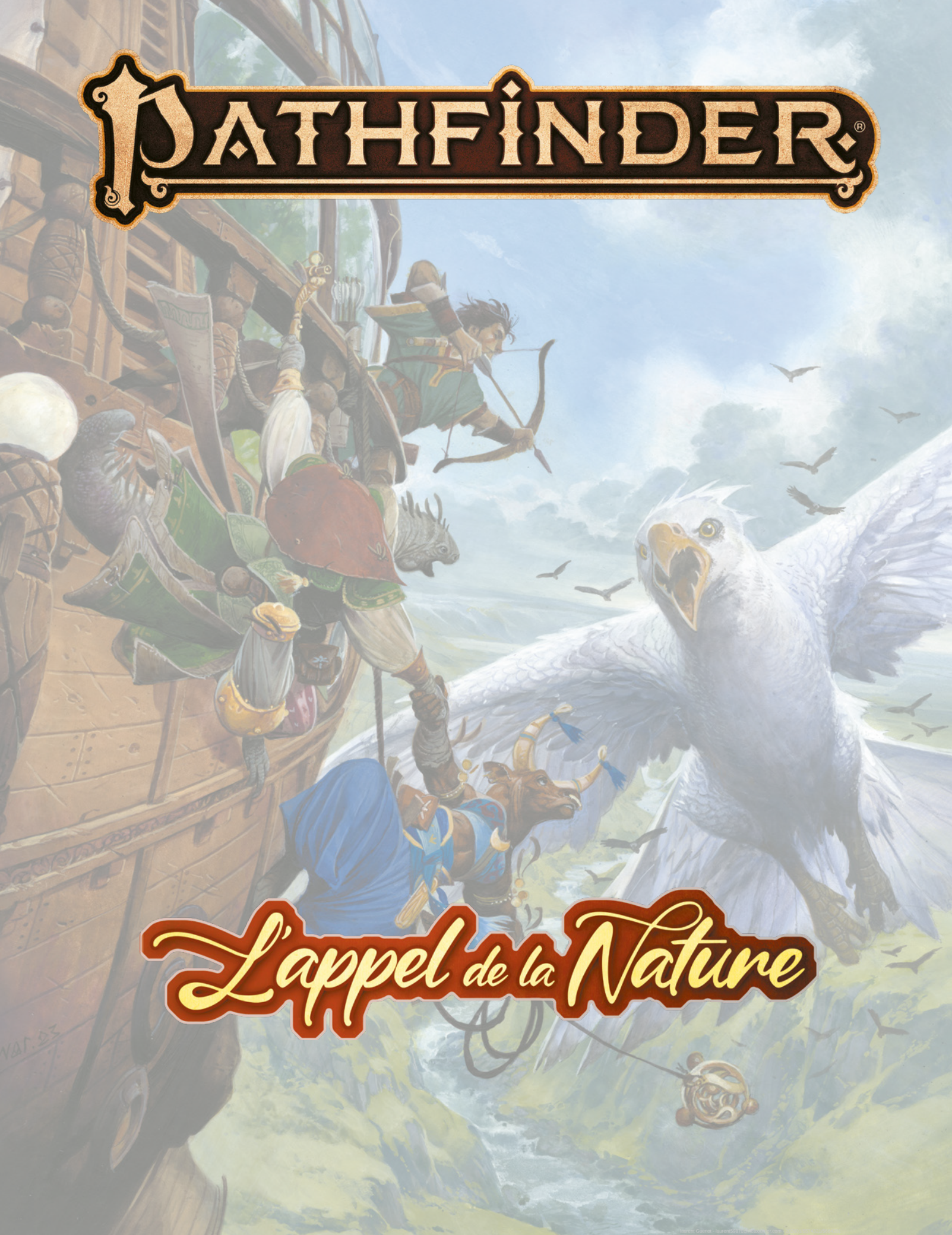


BBEPF2R05

black-book-editions.fr

PATHFINDER®

L'appel de la Nature



Auteurs • Kate Baker, Rigby Bendele, Joshua Birdsong, Chris Bissette, Jeremy Blum, Logan Bonner, Dan Cascone, James Case, Jessica Catalan, Brite Cheney, Rue Dickey, Caryn DiMarco, Matthew Fu, Leo Glass, Steven Hammond, Patrick Hurley, Michelle Y. Kim, Dustin Knight, Kendra Leigh Speedling, Christiana Lewis, Jessie «Aki» Lo, Luis Loza, Letterio Mammoliti, Jonathan «Ryomasa» Mendoza, Quinn Murphy, Dave Nelson, Mikhail Rekun, Kai Revius, Ember Rose, Simone D. Sallé, Michael Sayre, Shay Snow, Levi Steadman, Kyle Tam, Ruvaïd Virk, Andrew White

Responsable de la conception • James Case
Concepteurs • Joshua Birdsong, Logan Bonner, James Case, Michael Sayre

Développeurs • Jason Keeley, Luis Loza, K. Tessa Newton, Landon Winkler

Correcteurs en chef • Avi Kool, Simone D. Sallé

Correcteurs • Felix Dritz, Patrick Hurley, Avi Kool, Priscilla Lagares, Zac Moran, Ianara Natividad, Solomon St. John, Simone D. Sallé

Illustration de couverture • Wayne Reynolds

Illustrations intérieures • Shafi Adams, Wilmar Ballespi Escarp, Gunship Revolution (Mico Dimagiba, Patsy Lascano, Adelijah Ocampo, Luisa Odulio, Hinchel Or, Marcus Reyno, Jen Santos et Brian Valeza), Ivan Koritarev, Vira Linevych, Mayra Luna, Damien Mammoliti, Lucas Melo, Justine Nortjé, Mirco Paganessi, Maichol Quinto, Riccardo Rullo, Firat Solhan, Luca Sotgiu, Jessé Suursoo

Directrice artistique • Sonja Morris

Conception graphique • Adriana Gasperi, Sonja Morris

Gestion du projet • Glenn Elliott

Directeur responsable de la conception du jeu • Jason Bulmahn

Rédacteur en chef • Luis Loza

Éditeur • Erik Mona

Pour Black Book éditions :

Directeur de la publication • David Burckle

Localisation • Jean-Cyril Amiot, Sélène Meynier, Philippe Tessier

Mise en page • Laurent Royer

L'Équipe de Black Book Éditions :

Pôle administratif • David Burckle, Marie Ferreira, Laura Hoffmann et Thierry Przybyla

Pôle boutique • Éric Bernard, Camille Bourgoin, Julien Collas, Jonathan Duvic, Julien Gaillot et Olivier Morgon

Pôle communication • Anthony Bruno et Steve Luga

Pôle édition • Marianne Bergeonneau, Frédéric Lipari, Sélène Meynier, Aurélie Pesséas et Marc Sautriot

Pôle technique • Alexandre Nizoux et Emmanuel Personne

Édité par Black Book Éditions, 50 rue Jean Zay, 69800 St PRIEST, FRANCE, www.black-book-editions.fr

Dépôt légal : Octobre 2025

Imprimé en UE

ISBN (Regular) : 978-2-38227-890-1

ISBN (Pdf) : 978-2-38227-891-8

ISBN (Croquis) : 978-2-38678-075-2



PAIZO INC.
15902 Woodinville-Redmond Rd
NE, Unit B
Woodinville, WA 98072-4572
paizo.com



BLACK BOOK EDITIONS
50 rue Jean Zay
69800 St PRIEST
black-book-editions.fr

TABLE DES MATIÈRES

AVANT-PROPOS : MA QUÊTE DES GARDIENS 5

LE ZOOTROPE ET SON ÉQUIPAGE 6

Le Zootrope	6
Nouvelles ascendances	8
Rencontrer l'équipage	10
Ascendance des animaux éveillés	16
Ascendance des athamarus	22
Ascendance des centaures	28
Ascendance des hommes-poissons	34
Ascendance des minotaures	40
Ascendance des surkis	46

TECHNIQUES ET ASTUCES 55

Sorts de gardien et options de rôdeur	56
Sorciers de la nature	59
Transformations des barbares et des druides indomptés	62
Bardes zoophoniques	64
Archétype du danse-griffes	66
Archétype du gardien de nuée	68
Archétype de garou	70
Archétype du guerrier ailé	74
Archétype de l'hôte d'ostilli	76
Archétype du joueur de thlipit	78
Extension de l'archétype maître des bêtes	80
Archétype du mimétisme sauvage	82
Sorts	84

L'APPROVISIONNEMENT :

SERVICES ET ÉQUIPEMENT 88

Compagnons animaux	90
Greffons	96
Armes et armures bestiales	100
Objets alchimiques	108
Matériel d'aventurier	112
Armes de siège pour gros gibier	114
Catalyseurs de sort	118

MÉNAGERIE DE GOLARION 120

Ajustements des créatures	122
Abeille apothicaire	124
Almiraj	125
L'œil du basilic	126
Basilic royal	127
Bouillevol	128
Cerclamandre	129
Chèvre pierreuse	130
La chimère impossible	131
Chimère	133
Cigale crieuse	135
Cramponnier	136
Décapode canotier	137
Dinosaure	138
Dissonien	142
Écorniplume	144
Écureuil des cavernes taldorien	145

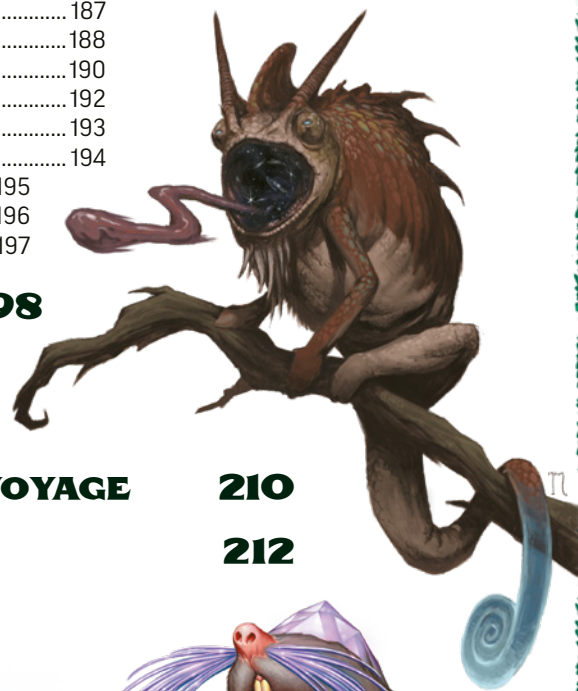
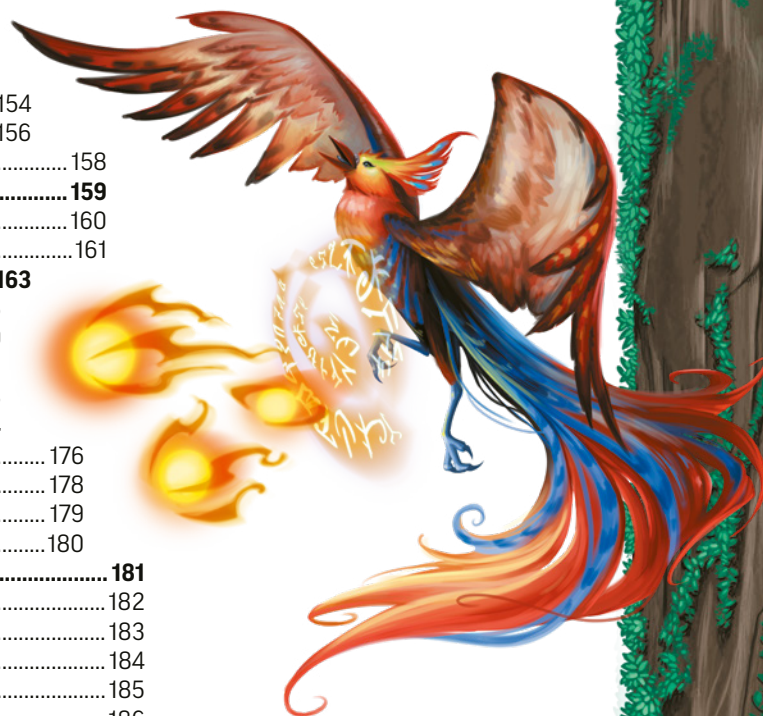
Étoile de terre colossale	146
Faune éthérée : une confusion des frontières taxonomiques	147
Faune éthérée	149
Gardien fleuri	151
Les garous : une ménagerie de formes	152
Garous	154
Gorgone	156
Grenouille	158
À propos du griffon	159
Griffon ascendant	160
Guide spirituel	161
De l'histoire et du comportement des hydres	163
Hydre	165
Un sanctuaire pour les licornes	169
Licorne	171
Magnégor	173
Les phénomènes culturels et naturels des manticores	174
Manticore	176
Marp	178
Mjolgat	179
Nuée de rongeurs éblouissants	180
Les oiseaux élémentaires et le pouvoir de la tempête	181
Oiseau élémentaire, faucon du chaos	182
Oiseau-lyre virtuose	183
Papillon arcanique	184
Pêcheur céleste	185
Perçœuf	186
Phoque	187
Poisson	188
Reptiles galvaniques	190
Requin	192
Rumindrol	193
Serpent orageux	194
Shotalashu	195
Tardigrade	196
Taupe à tête dure	197

LES GARDIENS DE LA NATURE 198

Gardien des cavernes et des terriers	202
Gardien des cimes et des cieux	204
Gardien des forêts et des prairies	206
Gardien des océans et des rivières	208

ÉPILOGUE : LA CONCLUSION D'UN VOYAGE 210

GLOSSAIRE ET INDEX 212





Ma quête des gardiens

Avant-propos

Lorsque les agents des Presses de l'Université d'Almas m'ont contacté pour publier le récit de l'expédition qui couvre ces pages, le récit des Gardiens de la nature, j'ai été honoré, bien sûr. Le voyage que mes compagnons et moi avons entrepris était si merveilleux qu'il dépassait même mes rêves d'enfance les plus optimistes. Mais j'hésitais aussi : il ne me paraissait pas correct de tirer profit de ce que nous avons eu la chance de voir ou de risquer de donner dans le sensationnalisme. Pris dans ce dilemme, j'ai demandé conseil à l'équipage de l'expédition qui était devenu ma nouvelle famille. En retour, ils me demandèrent simplement ce qu'une histoire comme celle-ci (une histoire vraie !) aurait signifié pour moi si je l'avais lue enfant.

Ainsi, tous les bénéfices de ce livre seront reversés à la Fondation d'aide aux jeunes de Droon. Je suis éternellement reconnaissant aux personnes suivantes : à ma grand-mère qui m'a raconté l'histoire des gardiens quand j'étais enfant, au professeur Niyena Mogodi pour son indéfectible confiance en moi, à notre navire le *Zootrope* et à mon agréable équipage, et à vous, chers lecteurs, qui partagez ma révérence pour le monde naturel. Que votre curiosité vous pousse vers de merveilleux voyages.

— Baranthe Zamendi, naturaliste

Les débuts

Les Gardiens de la nature apparaissent dans les légendes de plusieurs cultures disparates ; c'est ce fait qui a donné foi à ma conviction, lorsque j'étais jeune, selon laquelle les mythes étaient enracinés dans la vérité, une partie du savoir perdu du monde. Dans la version du conte de ma grand-mère, quatre bêtes titanesques géraient les quatre biomes de Golarion (la terre, la mer, le ciel et le sous-sol), défendant leurs régions et les animaux qui y vivaient. Le moment venu, chacun a transmis son rôle de gardien à une nouvelle génération lors d'une cérémonie appelée la Migration, au cours de laquelle des animaux du monde entier se sont réunis pour choisir leurs nouveaux dirigeants. J'ai été immédiatement captivé.

Les lecteurs seront peut-être surpris d'apprendre que, dans ma jeunesse, je n'étais pas du genre aventureux. Les explorateurs, me disais-je, étaient audacieux et sans peur : ils défiaient le danger avec effronterie et poursuivaient continuellement une quête ou une autre. Pour ma part, je faisais preuve de prudence, et je n'ai jamais été le plus fort ni le plus rapide parmi mes pairs. L'érudition me convenait : je pouvais lire pendant des heures des livres sur des contrées lointaines et écouter, ravi, des récits sur les mystères du monde, tout cela sans sacrifier le confort et la sécurité de mon foyer. Mais au fond de moi, j'aspirais à voir ces merveilles de mes propres yeux.

J'ai toujours eu une raison qui m'empêchait de me lancer dans de tels voyages : ma santé, mes études, mes obligations envers ma communauté, mais la vérité était que l'immensité du monde me submergeait, et je manquais de courage pour faire le saut. Je me disais que mes rêves n'étaient pas réalisables et je consacrais mes efforts à accumuler des connaissances dans la bibliothèque que je dirigerais plus tard pendant quarante ans. Au cours de toutes mes années, ma seule expérience pratique est venue d'un bref passage

à l'Université d'Almas que j'ai fréquentée jusqu'à ce que je ne puisse plus assurer le financement (deux ans étaient déjà assez coûteux) et que je retourne chez moi. Au fil des saisons, ma communauté s'épanouissait et je me construisais une vie confortable et tranquille. Je continuais à collecter des spécimens locaux, à entretenir mon jardin de pollinisateurs et à dessiner la faune et la flore dans les marges des registres de la bibliothèque. Je suis devenu l'un des anciens qui racontaient les histoires des gardiens, ma croyance en eux étant bien plus forte que celle que j'avais en moi-même.

Ce n'est que lorsque je reçus une lettre inattendue que j'ai commencé à remettre en question mon avenir. La professeur Mogodi, ma conseillère à Almas et l'une des rares à croire en mes recherches sur les gardiens, m'écrivit pour m'informer que non seulement elle avait soumis mon travail pour une bourse de voyage, mais que sa (ma) proposition avait été acceptée ! Après un bref moment d'incrédulité, pour la première fois de ma vie, je n'hésitais pas : je répondis immédiatement, promu mon assistant à mon poste et emballais mes affaires. Cher lecteur, il était enfin temps de vivre une aventure.



Avant-propos :
ma quête
des Gardiens

Le Zootrope
et son équipage

Techniques
et astuces

Services
et équipement

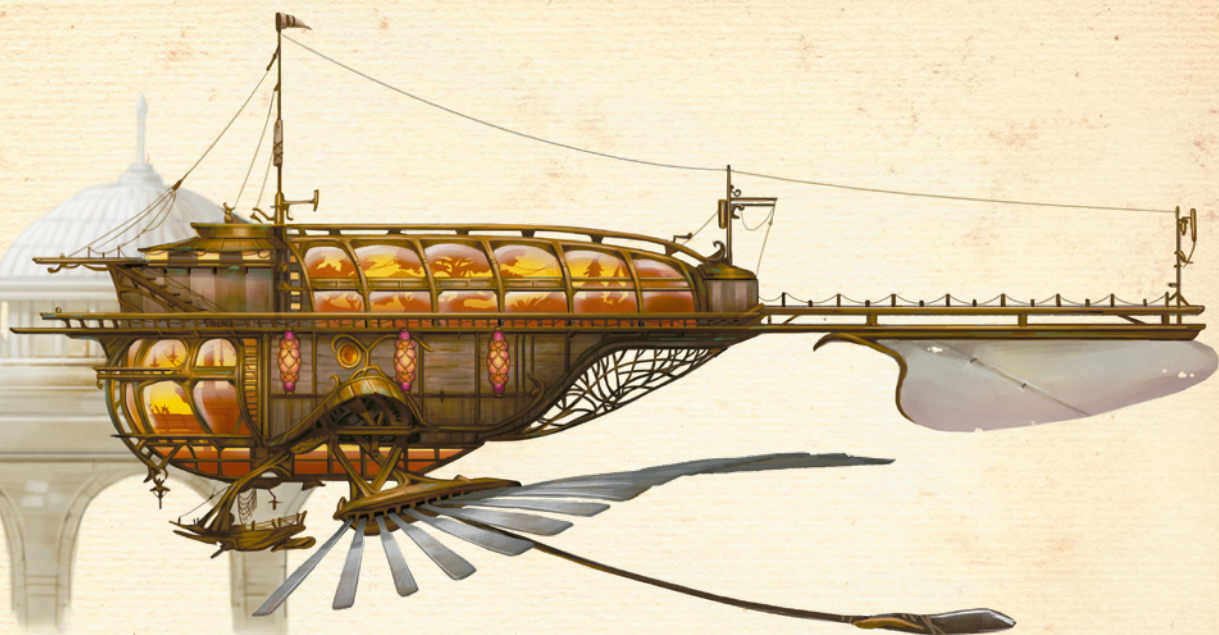
Ménagerie
de Golarion

Les Gardiens
de la nature

Épilogue :
la conclusion
d'un voyage

Glossaire et index

BARANTHET



Le Zootrope et son équipage

J'avais attendu toute ma vie ce moment. Alors que je m'approchais de l'engin volant construit juste pour moi et mon équipage, je repensai à toutes ces heures où j'avais rêvé d'aventures (non, je les avais *désirées*) : elles devaient égaler mes heures d'éveil. *Était-ce réel ?* Je me pinçais et le gloussement d'excitation que je produisis me surprit. C'était vraiment très réel. Cher lecteur, après avoir souhaité quelque chose toute votre vie, si vous l'avez finalement obtenu, vous comprenez la joie sans limites qui m'envahit en enflammant chacun de mes nerfs et en faisant palpiter mon cœur.

Le navire était d'une beauté exquise, presque royale. C'était comme si la nature l'avait façonné à partir des parties les plus secrètes du monde. En regardant les plans dans mes mains, je remarquai combien il était encore plus gratifiant de contempler enfin le navire devant moi. Même ma demande de dernière minute avait été prise en compte : le long du bastingage qui entourait la coque étaient sculptées les images d'une libellule singulière avec ses ailes dans diverses positions. Les gravures, si elles étaient perçues pendant le vol du navire, simuleraient le vol de la créature.

Chaque détail était délectable. En m'approchant de la proue, je fus frappé par la beauté du placage en laiton. Je savais qu'il se plierait vers l'arrière comme une protection en treillis autour des vitres du pont avant, comme les plans l'indiquaient, mais le métal richement coloré s'étendait également sur le reste du navire en vrilles complexes et délicates. En me dirigeant vers la passerelle, je remarquai les hublots de verre plus grands que la norme, selon mes indications insistantes. En fait, j'ai veillé

à ce que le navire volant soit constitué autant que possible de verre : je savais que, lors d'un voyage aérien, la lumière du soleil serait abondante et je ne voulais pas qu'une partie du vaisseau soit plongée dans l'obscurité car cela ne serait pas souhaitable pour le moral de l'équipage. Tout le monde a besoin d'un bon bain de soleil !

Chaque partie du projet avait été méticuleusement exécutée par les architectes et les artistes. Ils avaient toute ma reconnaissance pour leur collaboration. Ce navire devait être notre maison pour qui sait combien de temps, et même avant de monter à bord, j'avais déjà l'impression qu'une partie de mon âme pouvait enfin exister. Je ne sais pas si je suis resté là à regarder pendant trois ou trente minutes mais quand j'ai finalement décidé de monter à bord, j'ai réalisé que mes joues étaient humides.

Je montai sur la passerelle et commençai à la parcourir alors que le monde autour de moi devenait flou. Je me concentrai uniquement sur le navire volant : ses ailes oscillantes réfractaient le soleil de midi, projetant des motifs arc-en-ciel le long de la coque en bois. Je posai ma main pour me stabiliser alors que je me préparai à sauter sur le pont en contrebas. Le bois et le laiton étaient chauds au toucher. Je pris un moment pour respirer profondément en souriant et sautai de la passerelle sur le pont du Zootrope pour la première fois.

C'était exactement comme je l'avais espéré. Le bastingage bâbord et tribord autour du pont supérieur servaient également de jardinières : les parois à double panneau offraient suffisamment d'espace pour contenir la terre. Deux escaliers

extérieurs menaient à l'étroit pont principal autour du ventre du navire. Il offrirait un excellent point de vue à notre vigie et une merveilleuse plate-forme d'observation pour le sanctuaire pour animaux vitré qui s'étendait sur la majeure partie de la longueur du navire. En regardant à travers les vitres, je pouvais voir la ménagerie spacieuse et accueillante où nous abriterions les nouvelles espèces de plantes, de petites créatures et d'insectes que nous allions découvrir au cours de nos voyages. Près de la poupe se trouvaient deux dispositifs métalliques qui, comme je l'ai appris plus tard, servaient à recueillir l'eau de pluie, et derrière se trouvait une fine et élégante plate-forme qui constituait le support principal de la longue nageoire arrière stabilisatrice du *Zootrope*. Juste en dessous, je pouvais voir les bords de la cage finement travaillée entourant la baie de notre navette (avec des ailes repliables et une coque flottante !) qui nous amènerait du navire au rivage et vice-versa. Je ne m'attardai cependant pas longtemps, impatient de visiter l'intérieur du navire.

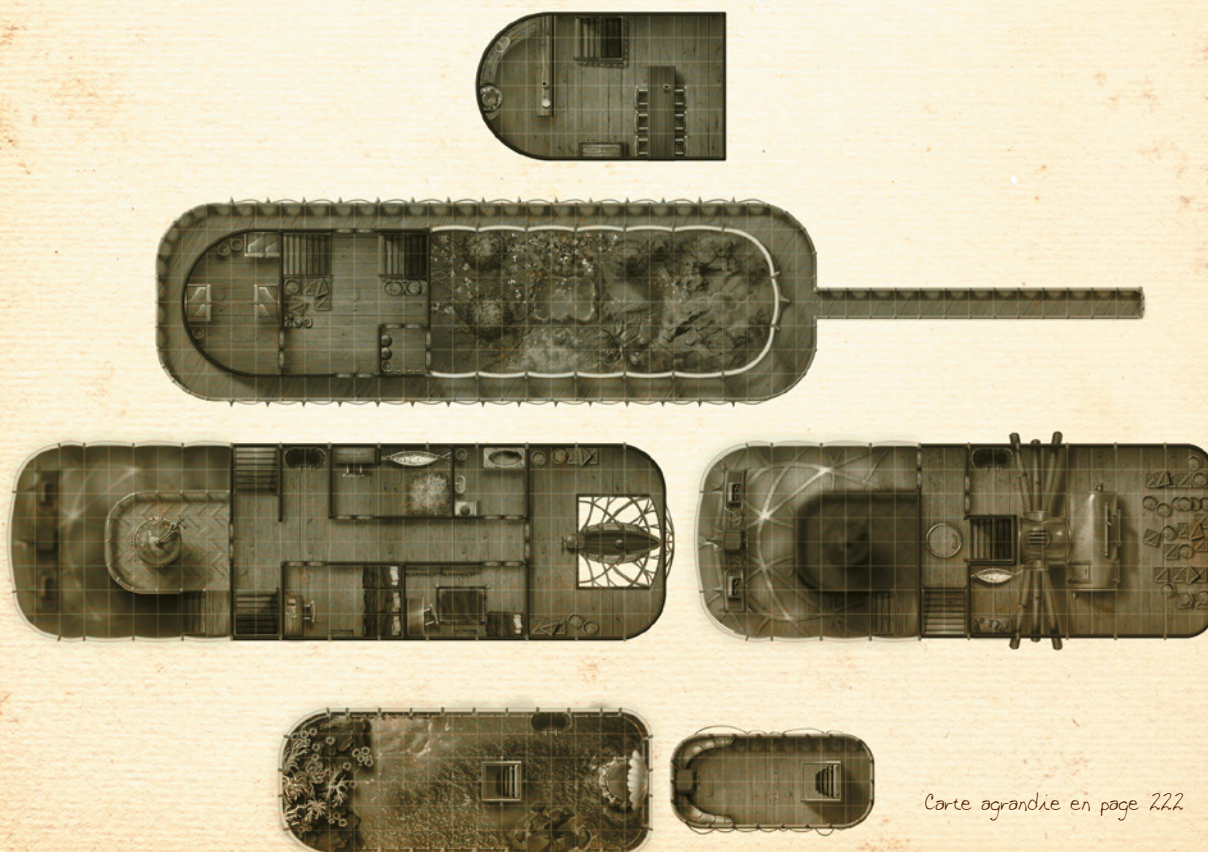
Même si le pont était délicieusement chaud et ensoleillé, la cambuse et le carré étaient, à mon grand plaisir, presque aussi lumineux grâce aux fenêtres disposées sur trois de ses murs et à une vitre donnant sur le sanctuaire. Des tuyaux descendaient des jardinières et d'ailleurs pour purifier l'eau afin de pouvoir boire et se laver. Je ne sais toujours pas comment tout cela fonctionnait mais c'était fascinant, c'est le moins que l'on puisse dire, et je réalisai aussitôt que les ajustements supplémentaires apportés par notre mécanicien surpassaient de loin les systèmes suggérés par les meilleurs ingénieurs de l'université.

Ayant atteint le fond du navire (à l'exception du pont extérieur en dessous, qui nous liait au quai), je fus stupéfait

par la vaste vue dégagée près de la baignoire du navigateur et les subtilités de la salle des machines. À première vue, il y avait beaucoup de choses que je ne comprenais pas. Cependant, je pouvais clairement voir le réservoir de notre purificateur d'eau et les nombreux leviers qui contrôlaient les ailes articulées du *Zootrope* pour les déplacements nautiques ou aériens.

Enfin, je me rendis dans ma cabine. La porte avait un encadrement voûté et une fenêtre ronde : un hommage à la porte d'entrée de la maison de ma grand-mère. La pièce au-delà était meublée avec parcimonie : un lit, une armoire, une chaise en bois, un bureau. J'ai passé la totalité de nos voyages à recouvrir les murs de cartes, de croquis et de bibelots trop précieux pour les laisser derrière nous. Comme le reste des cabines, la mienne avait son propre hublot pour que je puisse m'allonger dans mon lit et compter les étoiles jusqu'à ce que je m'endorme, après une journée pleine d'aventures.

Après cela, il ne restait plus que les cabines de l'équipage situées au cœur même du *Zootrope*. Je limitais cependant mon temps là-bas : je voulais préserver l'intimité de mon équipage (et tout le monde était très occupé à charger son matériel et ses effets personnels dans la coursive). En fait, cher lecteur, il me vient à l'esprit que j'avais mis le navire en avant et moins les membres de l'équipage — même si ce voyage était le point culminant de mes recherches, c'est autant l'histoire de Charikléia, de Gréfu, du Dr Pom, de Lythéa, de Téléro et de Ten que la mienne, et notre expédition n'aurait pas été possible (ou du moins pas aussi agréable) si je n'avais pas pu les amener à bord. Je vais vous les présenter comme il se doit dans les pages qui suivent !



Carte agrandie en page 222

L'appel de la Nature

- Avant-propos :
ma quête
des Gardiens
- Le Zootrope
et son équipage**
- Le Zootrope
- Nouvelles
ascendances
- Rencontrez
l'équipage
- Ascendance
des animaux
éveillés
- Ascendance
des athamarus
- Ascendance
des centaures
- Ascendance
des hommes-
poissons
- Ascendance
des minotaures
- Ascendance
des surkis
- Techniques
et astuces
- Services
et équipement
- Ménagerie
de Golarion
- Les Gardiens
de la nature
- Épilogue :
la conclusion
d'un voyage
- Glossaire et index

7



NOUVELLES ASCENDANCES

L'Appel de la nature présente six nouvelles ascendances pour les personnages qui s'inspirent de la nature.

Animal éveillé (rare)

Les animaux éveillés étaient autrefois des créatures normales avant d'obtenir une conscience qui leur a mis une patte dans la nature et l'autre dans le monde des villes et des sociétés. Presque tous les animaux peuvent être éveillés, ce qui permet une grande diversité de personnages.

Athamaru (peu courant)

Les athamarus sont des humanoïdes ressemblant à des poissons qui forment des communautés sous-marines soudées, avec des villages de frères et sœurs dirigés par une matriarche. Les athamarus pratiquent l'agriculture à base d'algues pour se nourrir, dressent des anguilles qui leur servent de montures et créent des œuvres d'art coralliennes élaborées.

Centaure (peu courant)

Les centaures sont des nomades mi-humains, mi-chevaux qui parcourent, librement et à l'état sauvage, leurs terres ancestrales. Ce sont des survivalistes avec une longue histoire d'enseignement et d'instruction. Ils tiennent bon face au danger en utilisant leurs compétences en tir à l'arc, en herboristerie et en magie.

Homme-poisson (peu courant)

Les hommes-poissons sont des créatures aquatiques mi-humaines, mi-poissons qui vivent dans tous les océans et toutes les mers de Golarion. Ils utilisent la magie comme d'autres des outils courants, notamment pour contrôler l'eau, faire des présages et créer des chants envoûtants.

Minotaure (peu courant)

Les minotaures sont des humanoïdes bovins à cornes dont l'origine est due à une ancienne malédiction divine. Ils sont grands, forts et maîtres de l'artisanat et des énigmes, des inclinations qui conduisent nombre d'entre eux à explorer l'architecture et la maçonnerie. Les minotaures sont particulièrement à l'aise dans les labyrinthes, qu'ils soient naturels, artificiels ou psychologiques.

Surki (rare)

Les surkis émergent seulement maintenant de l'Ombreterre souterraine suite à un creusement vers la surface, génération après génération. Cette espèce insectoïde et hautement métamorphique subsiste grâce à la magie latente du monde qui l'entoure. Une fois cette magie suffisamment raffinée, les surkis peuvent développer des adaptations uniques de diverses manières, en s'octroyant des griffes fouisseuses ou des ailes énergétiques, entre autres.

RÈGLES SPÉCIALES

Certaines des nouvelles ascendances décrites dans ce livre nécessitent des règles uniques pour représenter pleinement leurs pouvoirs. La plupart de ces règles sont décrites dans les sections d'ascendances qui les appliquent, mais elles sont également rassemblées ici pour plus de facilité.

PJ de Grande taille

La plupart des centaures et des minotaures, ainsi que certains athamarus et animaux éveillés, sont Grands. Les Grands PJ peuvent généralement s'aventurer dans la plupart des endroits où les personnages moyens peuvent le faire mais nous avons inclus un texte de rappel couvrant des informations importantes pour jouer ou diriger des personnages de Grande taille.

Les Grands PJ occupent un espace de 2 cases de long sur 2 cases de large sur 2 cases de haut. Cela signifie qu'ils peuvent, par exemple, Frapper une créature qui vole à 3 m au-dessus du sol (ou 4,5 m au-dessus du sol en utilisant une arme à allonge). Cependant, les Grands PJ ne bénéficient pas automatiquement d'une allonge plus importante, bien que certaines Grandes ascendances (comme les minotaures) disposent de dons ancestraux qui permettent de l'augmenter. Un Grand PJ est également assez imposant pour fournir un abri standard au lieu d'un abri partiel aux créatures de Petite taille ou plus petites.

Lorsqu'il se déplace dans une zone de seulement 1,5 m de large, un Grand PJ peut se déplacer dans l'espace mais traite chaque case comme un terrain difficile. Se déplacer dans un espace plus étroit qui ne bloque pas les Petites créatures nécessite que les Grands PJ Se fauflent (*Livre des joueurs Pathfinder* p. 233). Cela n'est généralement pertinent qu'en mode rencontre : lorsqu'il fait des achats en ville, un centaure peut généralement entrer dans un bâtiment destiné aux créatures de taille Moyenne, même s'il lui faut un peu plus de temps pour se faufler à travers la porte. Lorsqu'un Grand PJ se déplace sur un terrain dangereux ou un obstacle similaire qui inflige des dégâts en fonction du nombre de cases traversées, il ne subit des dégâts qu'une fois pour chaque tranche de 1,5 m de déplacement. Un minotaure ne devrait pas subir quatre fois plus de dégâts qu'un humain lorsqu'il traverse un champ en feu !

Les Grands PJ devraient généralement pouvoir acquérir un équipement adapté à leur taille sans avoir à payer plus : ces personnages viennent de cultures qui fabriquent régulièrement des équipements de taille appropriée pour eux.

PJ de Très Petite taille

Certains animaux éveillés, comme une souris éveillée, sont Très Petits.

Un PJ de Très Petite taille peut entrer dans l'espace d'une autre créature, ce qui est important car ses Frappes au corps à corps n'ont généralement pas d'allonge, ce qui signifie que le PJ doit entrer dans l'espace d'une créature pour pouvoir l'attaquer. Comme les autres créatures de Très Petite taille, le PJ ne bénéficie pas automatiquement d'un abri partiel lorsqu'il se trouve dans l'espace d'une créature plus grande, mais les circonstances peuvent lui permettre de Se mettre à l'abri. Ils peuvent acheter des armes, des armures et d'autres objets adaptés à leur taille avec les mêmes statistiques que l'équipement normal, sauf que les armes de corps à corps ont une allonge de 0 pour eux (ou de 1,5 m plus courte que la normale si elles ont le trait allonge). N'oubliez pas de modifier l'Encombrement des objets de Très Petite taille et la limite d'Encombrement des PJ de cette taille (*Livre des joueurs* p. 270).

Être porté par un autre PJ

Un PJ peut être porté par un autre PJ à condition que ce dernier soit au moins de deux catégories de taille plus grand que lui : il peut s'agir d'un petit furet éveillé voyageant dans le sac à dos de son coéquipier elfe, ou un halfelin sur l'épaule d'un minotaure. Cependant, cela nécessite une grande coordination pour garantir que le plus petit PJ ne soit pas une gêne ou que l'un n'entrave pas les mouvements de l'autre au point de perdre des actions. En conséquence, pour la plupart des groupes, cette tactique est moins favorable que lorsque le petit PJ chevauche simplement sa propre monture. Si un PJ d'au moins deux catégories de taille plus petit est porté par un autre PJ ou une créature intelligente similaire qui n'est pas un sbire, les deux font leur jet d'initiative et conservent le moins élevé des deux résultats. Ils agissent à la même initiative, dans l'ordre de leur choix. En voyageant de cette manière, les PJ gagnent chacun deux actions au lieu de trois au début de leur tour, puisque le plus grand PJ dépense une action pour maintenir le plus petit en équilibre sur son dos et le plus petit PJ dépense une action pour maintenir sa prise.

Certaines ascendances sont particulièrement adaptées pour transporter des cavaliers plus petits ou disposent de dons dans ce sens, comme les centaures.

PJ aquatiques

Les athamarus, les hommes-poissons et certains animaux éveillés sont amphibiens ou aquatiques. Si vos joueurs souhaitent incarner un personnage aquatique dans une campagne dont la majorité se déroule sur la terre ferme, envisagez de les équiper dès le départ d'appareils d'assistance tels que la combinaison respiratoire atmosphérique, le casque pélagique ou le fauteuil supra-marin décrits aux p. 112-113 sans frais supplémentaires. Dans un contexte moins technologique, vous pourriez envisager d'accorder à un PJ Des jambes pour marcher ou Don de la terre ferme en tant que don bonus au niveau 1, en ajoutant éventuellement certaines limitations narratives comme « le PJ homme-poisson obtient Don de la terre ferme en don bonus mais perd cet avantage lors des nuits de pleine lune » si elles conviennent à votre histoire.

PJ volants

Certaines ascendances, comme les oiseaux éveillés ou certains surkis, possèdent des ailes. Les règles d'ascendance présentées ici visent à fournir une bonne combinaison de narration et d'équilibre de jeu pour la plupart des groupes. Cependant, certains joueurs pourraient avoir des concepts de personnage qui ne correspondent pas à cet équilibre et souhaiter avoir une capacité de vol illimitée dès la création de leur personnage. S'il le souhaite, le MJ peut accorder à ces PJ une vitesse de vol de 4,5 m qui remplace toutes les autres capacités impliquant le vol, telles que le don d'animal éveillé S'envoler. Cependant, les MJ qui autorisent cette option doivent être conscients qu'un PJ capable de voler en permanence peut réduire la difficulté de nombreux défis communs de bas et moyen niveau, ou peut constamment surpasser d'autres personnages en termes de vitesse et d'efficacité. Le MJ doit considérer cette option avec attention avant de l'autoriser et ajuster le jeu en conséquence. Par exemple, en s'assurant que certains ennemis de chaque rencontre disposent d'options à distance afin qu'ils puissent s'opposer à un PJ faisant pleuvoir des sorts ou des flèches tout en restant en l'air en toute sécurité.



Avant-propos :
ma quête
des Gardiens

Le Zootrope
et son équipage

Le Zootrope

Nouvelles
ascendances

Rencontrez
l'équipage

Ascendance
des animaux
éveillés

Ascendance
des athamarus

Ascendance
des centaures

Ascendance
des hommes-
poissons

Ascendance
des minotaures

Ascendance
des surkis

Techniques
et astuces

Services
et équipement

Ménagerie
de Golarion

Les Gardiens
de la nature

Épilogue :
la conclusion
d'un voyage

Glossaire et index



Charikléia

Le scribe

Tout voyage de découverte nécessite la présence d'un scribe, un chroniqueur minutieux qui donne vie aux recherches en les couchant sur le papier. Après tout, si un compte-rendu endort le lecteur, il ne sert à rien pour approfondir les connaissances ou inspirer de futurs chercheurs. Heureusement pour mon expédition, j'ai trouvé une âme sœur en Charikléia, une minotaure de l'île de Kortos.

Je l'ai rencontrée pour la première fois il y a plusieurs années lorsqu'elle a visité ma bibliothèque et immédiatement remarqué plusieurs schémas sur lesquels j'avais travaillé concernant l'anatomie des manticores. Les environs de Droon étaient la cible d'attaques d'un couple particulièrement vicieux et j'espérais que mes études pourraient aider nos cavaliers de dinosaures à chasser ces créatures. Lorsqu'elle a remarqué mes notes, sa timidité initiale s'est évaporée et elle a partagé avec enthousiasme ses propres découvertes sur le sujet. Ses idées étaient fascinantes, nourries d'expériences pratiques que j'avoue avoir plutôt enviées à l'époque, et j'ai été immédiatement impressionné par son esprit vif et son cœur bienveillant. Même si elle a quitté la ville quelques jours plus tard, nous sommes restés en contact. Lorsque j'ai décidé d'entreprendre ce périple, je savais que sa plume et ses idées seraient d'une valeur inestimable pour mon équipage et j'étais ravi lorsqu'elle a accepté ma proposition.

Chari n'est pas du genre à parler beaucoup d'elle-même mais ce qu'elle m'a raconté de sa vie est tout aussi fascinant que ce que nos aventures nous réservaient. Elle est née dans la région appelée l'Étreinte du Grand-Père, entre deux crêtes volcaniques sur les pentes du volcan Malheureux Grand-Père. Son peuple, les minotaures Chant de la Terre, réside dans une communauté agricole paisible dirigée par une lignée héréditaire d'ensorceleurs de la pierre. Chari s'est intéressée à l'étude du monde naturel dès son plus jeune âge, vagabondant dans la nature lorsqu'elle n'était pas occupée à la ferme. Elle avait cependant envie de découvrir davantage le monde et, une fois suffisamment âgée, elle fit ses adieux affectueux à son père et à ses trois frères et sœurs.

D'Absalom et d'Osirion, son envie de voyager l'a vite poussée à se diriger plus au sud dans les jungles de l'Étendue du Mwangi et finalement vers Droon. Au cours des années qui ont suivi notre rencontre, ses voyages ont formé une boucle vers le nord le long de la côte du Garund, et mon invitation lui est parvenue en Vidriane, où elle avait transmis certaines de ses connaissances sur l'élevage aux combattants de la liberté pendant la révolution de ce pays.

Tout au long de ses voyages, une constante a marqué la vie de Chari : un rêve récurrent lors duquel elle traversait une tempête en volant, entourée d'oiseaux. Elle a toujours senti que ce rêve l'appelait vers quelque chose mais elle n'a jamais su quoi. Après avoir pris connaissance de l'objectif de mon voyage, elle a ressenti une forte promiscuité avec ce rêve. Bien qu'elle ne sache pas exactement ce qu'il présage, elle pense qu'il pourrait avoir un lien avec le Gardien des cimes et des cieus. Si c'est vrai, peut-être que le destin avait déjà tissé notre rencontre !





Gréfu

Le maître coq

Gréfu n'avait jamais eu l'intention de me sauver d'un calmar géant, pas plus qu'il n'avait rêvé de rejoindre l'équipage d'un navire comme le *Zootrope*. Quand je l'ai rencontré, la seule chose que Gréfu aimait plus que chasser les bêtes maritimes, c'était de les cuisiner. Il était en train de chasser pour sa communauté lorsqu'il vit que sa proie suivait furtivement un vieil iruxi (c'était moi) qui étudiait le corail si attentivement qu'il ne le remarqua pas. Gréfu sauta entre moi et la bête aquatique, l'éliminant rapidement avec une lance.

Ce n'est cependant pas cet acte courageux qui m'incita à lui proposer de rejoindre l'équipage. Cela s'est produit plus tard, alors qu'il installait son camp pour la nuit le long de la côte rocheuse du golfe de Xidao, Gréfu fit rôtir un tentacule sur le feu pour nous et l'assaisonna avec des herbes, du sel de mer et des algues des marais qu'il transportait dans sa sacoche imperméable. Je fus stupéfait : c'était l'un des meilleurs plats que j'aie jamais goûtés. Je lui ai posé des questions sur son métier et, à son tour, il a trouvé mon travail fascinant. Nous sommes restés en contact au fil des ans en nous écrivant occasionnellement, et lorsque j'ai commencé à réfléchir à qui pourrait nourrir l'équipage du *Zootrope* au cours de notre voyage, j'ai tout de suite su à qui écrire.

Il rejeta cependant cette première proposition. Peu importe à quel point la perspective était tentante, il n'abandonnerait pas ses frères et sœurs sans permission, et Gréfu, désormais plus âgé, insistait sur le fait qu'il n'était plus le chasseur qu'il avait été dans sa jeunesse. Je lui ai répondu par une longue lettre qui lui proposait de lui montrer des herbes, des ingrédients et des plats qu'il n'avait jamais goûtés auparavant, et qui l'encourageait en lui disant que même si nous pourrions toujours compter sur des aventuriers locaux pour nous protéger, c'étaient ses talents culinaires (qu'il avait continué à perfectionner), et non ses prouesses au combat, dont j'avais vraiment besoin pour ce voyage. Peut-être que cette lettre l'a influencé car peu de temps après, il est arrivé chez moi pour me dire que sa matriarche lui avait donné sa bénédiction pour qu'il quitte sa maison.

L'équipage du *Zootrope* a extrêmement bien mangé grâce à Gréfu à bord. Avec seulement quelques ingrédients simples, il préparait des ragoûts, des pains sans levain, des salades et des filets dignes des meilleures auberges et palais les plus prestigieux. Malgré son attitude stoïque, j'ai pu remarquer qu'une portion supplémentaire de nourriture semblait toujours trouver son chemin dans l'assiette d'un coéquipier qui avait passé une mauvaise journée.

Inspiré par mes récits sur la faune passionnante de Golarion, Gréfu a timidement commencé à écrire un recueil de recettes pendant notre voyage. Bien que la tâche soit ardue, Gréfu espère collecter diverses recettes athamarues du monde entier afin de les transmettre et les partager avec d'autres cultures (ce qui est encore compliqué par le fait que la plupart des plats athamarus impliquent deux types de recettes : les premières nécessitent des cheminées d'air chaud dans les fonds marins, les autres pouvant être cuisinées en plein air).

Bien que bourru après une longue journée dans la cuisine du navire, Gréfu s'asseyait souvent dans un coin, fumant sa pipe en corail tout en écoutant les plaisanteries de l'équipage. Certains membres de l'équipage se sont peut-être demandé si le cuisinier grincheux appréciait leur compagnie, mais dès que l'un d'entre nous était menacé, Gréfu était le premier à bondir entre nous et le danger.



Avant-propos :
ma quête
des Gardiens

Le *Zootrope*
et son équipage

Le *Zootrope*

Nouvelles

ascendances

Rencontrez

l'équipage

Ascendance

des animaux

éveillés

Ascendance

des athamarus

Ascendance

des centaures

Ascendance

des hommes-

poissons

Ascendance

des minotaures

Ascendance

des surkis

Techniques

et astuces

Services

et équipement

Ménagerie

de Golarion

Les Gardiens

de la nature

Épilogue :

la conclusion

d'un voyage

Glossaire et index



Docteur Pom

Le docteur

J'ai eu la chance de rencontrer le Dr Gulnara Pom lors d'une étude sur le terrain, après avoir trébuché jusqu'en bas d'une colline alors que j'étais trop absorbé par l'observation d'une famille d'insaisissables mégalicis. Une branche m'a profondément entaillé le bras et, de retour au camp de base, j'ai demandé l'avis du médecin du village.

Des parfums mêlant lavande, terre et musc m'ont enveloppé lorsque je suis entré dans le bureau du Dr Pom. Des noyaux de fruits inconnus, des tiges fragiles d'herbes autrefois odorantes et des bandes de linge tachées utilisées pour les cataplasmes jonchaient le sol. Le museau à lunettes d'un vieux blaireau des sables humait l'air derrière une énorme pile de papiers tachés de thé. Entre les silences et les reniflements, je pouvais entendre le bruit d'une plume grattant le parchemin.

Dr Pom interrompit son travail et se gratta distraitement la tempe avec la pointe de la plume, l'encre dégoulinant sur sa fourrure. Sans s'en rendre compte, elle se tourna sur sa chaise pour me saluer, les pattes tournées vers le haut. Je ne savais pas si les taches qui les ornaient provenaient de l'encre, des herbes ou des deux.

« Comment puis-je vous être utile ? » demanda-t-elle, sa voix à peine plus qu'un murmure. Alors que je retirai lentement le bandage en lin de ma blessure soignée sur le terrain, le médecin grimaça.

« Oh mon Dieu, désolée, quelle vilaine blessure », dit-elle en se penchant en avant et en ajustant la lampe directionnelle sur son épaule. Elle réitéra ses excuses chaque fois qu'elle remarquait mes sursauts de douleur en regardant de plus près ma blessure.

« Je crois que j'ai exactement ce qu'il faut... » murmura-t-elle en pliant mon bras d'avant en arrière. Dr Pom quitta sa chaise et commença à fouiller rapidement parmi divers substances et matériaux présents dans la pièce. Sa loquacité décuplait à chaque nouvel objet.

Elle déboucha un flacon contenant un liquide orange particulièrement épais et visqueux. Elle fronça les sourcils en déposant quelques gouttes sur sa patte.

« J'aimerais appliquer ceci sur votre blessure si vous me le permettez. Vous ressentirez une forte brûlure au début mais comme toutes choses, elle s'estompera avec le temps. Vous pouvez serrer ma patte si vous le souhaitez », dit-elle en me la tendant.

Je hochai la tête et la pris sans poser de questions. Comme prévu, une brûlure douloureuse parcourut mon bras (le bon docteur m'a dit plus tard que la concoction était une nouvelle synthèse de venin de scorpion dans le cœur d'un chat de braise !) mais ma blessure commença effectivement à se refermer.

« Oh, pauvre créature, je suis vraiment désolée. Encore un instant et ça passera, je vous en fais la promesse. » Le mot « promesse » s'écrasa sur moi comme une vague sur le sable. Tandis que j'imaginai la vague retourner à la mer, la douleur s'éloignait également de ma blessure.

« Mes excuses ! Le traitement de ce type de blessure n'est pas toujours plaisant. Mais à en juger par votre rythme respiratoire, nous y sommes parvenus. »

Quand fut venu le moment de rassembler l'équipage de notre expédition, j'ai repensé à cette rencontre et j'ai su exactement qui allait régler nos problèmes avec talent et compassion (et je dois admettre que j'étais heureux d'avoir une amatrice de thé à bord avec qui partager une tasse l'après-midi !). Compte tenu des dangers que nous avons rencontrés au cours de notre voyage, je sais sans l'ombre d'un doute que j'ai fait le bon choix.





Lythéa

La navigatrice

« Trente-six degrés nord... ou était-ce trente-sept ? Non, les faucons crécerelles se rassemblent autour de ce banc de nuages, c'est donc trente-six. »

Je me souviens des nombreuses proclamations de ce genre chaque fois que Lythéa lisait le ciel et les étoiles pour nous guider vers notre prochaine destination, laissant ses nageoires caudales pendre au bord de la proue. Elle dessinait non seulement les terres sous nos pieds, mais aussi les motifs des vents et des vagues. Au début, je prenais cela pour un travers qu'elle avait acquis au fil des ans, mais comme de plus en plus d'expéditions s'accompagnaient d'un nombre réduit de tempêtes et d'atterrissages en douceur, je me mis à apprécier sa capacité à lire les courants dans le ciel et la mer (et cela m'impressionnait quelque peu également).

C'était là, à la proue, je crois, que Lythéa était le plus à l'aise, se prélassant dans les éléments qui soufflaient autour d'elle. Hélas, comme c'est la nature de son peuple, elle ne pouvait pas passer trop de temps sur le pont sans devoir hydrater ses écailles. Elle utilisait un appareil qu'elle appelait affectueusement sa « petite mer », une grande baignoire remplie d'eau propulsée par des roues et la force de la partie supérieure de son corps. Cela lui permettait de passer plus de temps avec l'équipage et de nous faire profiter de son rire chaleureux.

Bien que la plupart de mes souvenirs de Lythéa soient chaleureux, je devinais également chez elle une légère tristesse. Parfois, je la trouvais sur le pont sans prendre de notes ni lire les vents, mais en train de chanter doucement une mélodie erratique. Je lui ai demandé un jour de quoi parlait cette chanson. Elle m'a dit que c'était une chanson de retour au pays et de retrouvailles : un souhait, sous forme lyrique. Ce n'est que beaucoup plus tard, au fur et à mesure que nous avons appris à nous connaître, qu'elle m'a parlé de sa jeunesse et de la façon dont elle s'est retrouvée à bord du *Zootrope*.

Elle n'est pas née sous le nom de Lythéa, mais Ly'ki'kiaï, un nom qui s'écoulait doucement de sa langue. Sa famille vivait une existence simple dans l'un des milliers de villages d'hommes-poissons. Le jour, ils pêchaient le phoque en utilisant

l'eau et le vent pour harponner leur proie comme d'autres manient le fer et le bois. La nuit, ils chantaient des chants de célébration et d'adoration à Érastil, le dieu des crocs acérés et des ailerons de requin.

C'était une enfance joyeuse, jusqu'au jour de la terrible tempête. Lythéa dormait lorsque la tempête a frappé : lorsqu'elle s'est réveillée, elle s'est retrouvée seule et à la dérive parmi les eaux les plus profondes. Heureusement, elle a pu signaler sa présence à un navire qui passait non loin, un petit bateau d'exploration appelé le *Chercheur d'horizon*, avec un équipage de navigateurs et de cartographes désireux de partager leur métier. Lythéa apprit à cartographier les étoiles, à lire les vents et à manœuvrer toutes sortes de navires sous le soleil, tout cela dans l'espoir de retourner un jour chez elle. Je lui ai demandé combien de temps elle comptait chercher : « tant qu'il y aura des étoiles dans le ciel » fut sa réponse. Bien que nous ayons vécu de belles aventures ensemble et que je n'aurais pas pu rêver d'une meilleure navigatrice, j'espère sincèrement que Lythéa pourra un jour retrouver sa famille. En attendant, je suis heureux que nous ayons eu la chance de pouvoir compter sur sa sagesse qui nous a guidés vers chaque nouvelle aube.



Avant-propos :
ma quête
des Gardiens

Le Zootrope
et son équipage

Le Zootrope

Nouvelles

ascendances

Rencontrez
l'équipage

Ascendance
des animaux
éveillés

Ascendance
des athamarus

Ascendance
des centaures

Ascendance
des hommes-
poissons

Ascendance
des minotaures

Ascendance
des surkis

Techniques
et astuces

Services
et équipement

Ménagerie
de Golarion

Les Gardiens
de la nature

Épilogue :
la conclusion
d'un voyage

Glossaire et index



Téléro

L'éclaireur

Je ne peux m'empêcher de sourire chaque fois que je pense aux circonstances qui m'ont amené à voyager avec ce jeune centaure. Je l'aurais recruté pour son incroyable habileté à repérer seul une piste ou pour son don pour les langues qui nous a permis de nous faire accepter dans de nombreux cercles inattendus. Mais ce ne sont pas ces deux qualités qui m'ont convaincu lorsque j'ai rencontré Téléro.

Je me souviens de notre première rencontre, lorsqu'il est arrivé pour le recrutement : Téléro se tenait simplement à côté du navire avec tout son équipement, attendant patiemment son acceptation. Il était évident qu'il était déterminé, alors j'ai pris le temps de le regarder attentivement. Il était jeune mais j'avais entendu dire que c'était un éclaireur fiable. Il m'a dit qu'il était prêt à rejoindre l'expédition et qu'il avait réglé le problème avec sa famille, afin qu'il n'y ait pas de retard. J'ai senti l'empressement dans sa voix, camouflé par un sourire bienveillant et sincère. J'ai pris ma décision à ce moment-là car j'ai immédiatement compris que sa compagnie serait comme un feu de camp bienvenu à la fin d'une longue randonnée.

Une fois trop loin pour faire demi-tour, Téléro nous a dit que sa décision soudaine de quitter sa communauté avait, en fait, provoqué une certaine agitation et qu'elle nous avait même qualifiés de « perturbateurs de la paix ». Sa mère était furieuse de son refus de vivre selon leurs coutumes (« sur la terre ferme », ajouta-t-elle apparemment avec insistance), mais son père l'a soutenu lorsqu'il a compris que son fils avait pris sa décision. La veille du jour où Téléro nous a rejoints, son père lui a offert un bâton taillé dans une solide branche de chêne et équipé d'une longue-vue et d'une étrange boussole. « De cette façon, tu pourras toujours retrouver le chemin du retour chez toi, où tu seras toujours le bienvenu », lui avait-il déclaré.

Le départ ne semblait pas avoir atténué l'amour du jeune centaure pour son peuple. Quand le ciel était complètement dégagé, je le surprénais parfois en train de regarder au loin vers son village en tenant son bâton et en étudiant l'un des nombreux petits souvenirs provenant de chez lui. Il pouvait raconter l'origine de chaque objet, même si les récits changeaient légèrement à chaque fois. Et ainsi, tout au long de notre voyage, il a continué à collectionner les petites babioles et les curiosités, chacune représentant un souvenir qu'il pourrait partager avec ceux de son village.

Je ne veux pas donner l'impression que Téléro n'est qu'un rêveur. Il se fait facilement des amis, en présumant le meilleur de toute personne qu'il rencontre mais en se préparant à tout imprévu. Ses paroles hâtives et ses actions encore plus hâtives nous ont parfois causé des ennuis que nous n'avons pas facilement pu résoudre avec une simple excuse et un peu d'or.

Dans les moments où il était le plus téméraire, on pouvait voir un feu brûler en lui, quelque chose qui le poussait à relever les défis frontalement. Téléro considère toujours tout comme un défi à surmonter. J'espère qu'un jour il reconnaîtra qu'il n'a plus rien à prouver.





Dont l'antenne est de travers ("Ten")

Le mécanicien

J'avoue, je me suis toujours un peu inquiété pour notre mécanicien.

Certainement pas au sens physique du terme — Dont l'antenne est de travers (ou Ten, comme on préférerait l'appeler de prime abord) est capable et désireux de plaire. Néanmoins, il y a parfois autour de lui une aura de désastre qui se ressentait toujours le plus clairement dans les histoires qu'il racontait sur son enfance dans une ruche loin sous la Varisie. Une de ces histoires racontait comment, à l'époque où Ten n'était encore qu'une larve enthousiaste lors du creusement générationnel, il avait eu l'idée brillante d'un engin magique alimenté par un type de quartz particulier. Cependant, au cours de sa recherche du cristal, il fit demi-tour en confondant le murmure d'une rivière souterraine avec celui de ses camarades éclos à la même époque que lui. Le résultat fut un déluge rapide et soudain qui inonda des dizaines de tunnels jusqu'à ce qu'ils soient de nouveau réutilisables grâce au labeur des artisans expérimentés de sa communauté.

À une autre occasion, Ten m'a raconté comment il avait trouvé une magnifique géode d'améthyste (le genre de trophée dont toute jeune larve serait fière) qu'il offrit à Dont la voix résonne, un camarade d'écloserie plus âgé dont il était épris. En la lui présentant, Ten trébucha on ne sait comment, ce qui catapulte la géode (à une vitesse considérable) sur la tête de son amoureux. Heureusement, Dont la voix résonne avait de meilleurs réflexes que la petite larve.

Je n'ai jamais eu l'impression que les membres de la ruche de Ten étaient méchants avec lui mais je pense que sa décision de la quitter a été accueillie par des mouvements de mandibules signifiant le soulagement. J'ai demandé un jour à Ten ce qui l'avait amené à rejoindre la surface. La question l'a fait taire (malgré son comportement habituellement enjoué) puis il m'a dit que c'était lié à sa métamorphose.

Si je comprends bien, les surkis collectent de la magie avant leur métamorphose d'adolescent à adulte. D'après ses dires, il trouva par hasard un disque d'amidon très imprégné de magie,

emporté par un ruisseau souterrain jusqu'en Ombreterre. Son goût ne ressemblait à rien de ce qu'il connaissait déjà : la sensation de chaleur diffuse sur sa carapace, l'odeur de sucres et d'amidons caramélisés, le murmure des cristaux de glace qui tombaient. À ce jour, ses seuls indices sont le tissu à carreaux dans lequel il était enveloppé et le morceau de papier trempé qui l'accompagnait, sur lequel on pouvait lire : « — et quelques biscuits pour notre petite Magde. Ta mamie qui t'aime. »

Peu de temps après, Ten quitta la ruche pour trouver la source de ce disque d'amidon. Il a rejoint la surface non loin du port de Senghor et a réussi (grâce à son enthousiasme, son talent et sa gentillesse !), à surmonter les a priori des habitants sur les surkis pour finalement décrocher une place d'apprenti chez un constructeur de navires. C'est avec une certaine appréhension que j'ai embauché le jeune surki, mais malgré les bruits inquiétants et les explosions occasionnelles émanant de notre salle des machines, le *Zootrope* est beaucoup plus facile à naviguer quand Ten en prend soin.



Avant-propos :
ma quête
des Gardiens

Le Zootrope
et son équipage

Le Zootrope

Nouvelles
ascendances

Rencontrez
l'équipage

Ascendance
des animaux
éveillés

Ascendance
des athamarus

Ascendance
des centaures

Ascendance
des hommes-
poissons

Ascendance
des minotaures

Ascendance
des surkis

Techniques
et astuces

Services
et équipement

Ménagerie
de Golarion

Les Gardiens
de la nature

Épilogue :
la conclusion
d'un voyage

Glossaire et index

ANIMAL ÉVEILLÉ

Vous profitiez autrefois des plaisirs simples et illimités de la nature avec un esprit pur et innocent. Vous viviez au jour le jour, sans jamais vous demander ce qui allait advenir ni méditer sur les conséquences des événements passés. Vous ne faisiez qu'un avec la nature. Puis est arrivé l'événement qui a tout changé. Vous avez bu l'eau d'un lac lumineux, quelqu'un vous a fait une farce magique ou un druide a cherché à élever votre esprit. Vous avez été extrait de l'instant présent qu'offre la nature et projeté dans le monde de la pensée.

Vous avez pris conscience pour la première fois que vous aviez un passé. Pour la première fois, vous avez commencé à penser à votre avenir. Vous découvrez désormais le monde d'une toute nouvelle manière. Vous prenez conscience de dangers auxquels vous n'aviez jamais pensé auparavant, mais ce nouveau monde regorge également de plaisirs et de merveilles. C'est une bonne chose car il est à présent impossible de revenir en arrière.



Les animaux éveillés étaient des animaux normaux qui ont subi une expérience qui a éveillé leur esprit, leur conférant une véritable intelligence et la capacité de percevoir le monde à travers le prisme de la pensée. Il existe de nombreuses façons mystérieuses pour les animaux de s'éveiller mais le moyen le plus connu est le rituel *éveil d'animal* (*Livre des joueurs* p. 392).

Chaque animal vit le processus d'éveil différemment. Pour certains, l'ouverture de leur esprit est soudaine et violente, et leur permet de percevoir et de réfléchir au monde comme jamais auparavant. D'autres sont submergés par des émotions et des pensées qu'ils n'ont pas demandées et qu'ils n'étaient pas prêts à gérer. La plupart de ceux qui éveillent des animaux supposent qu'ils seront émerveillés et reconnaissants, mais ils ne sont souvent pas prêts aux diverses réactions de ces animaux : choc, tristesse, euphorie, curiosité et colère sont courants (mais elles ne sont pas les seules).

Quelle que soit la réaction d'un animal éveillé, il doit toujours trouver sa voie dans le monde. Certains animaux éveillés tentent de retourner à leur vie d'autrefois mais se retrouvent presque toujours déconnectés de leurs pairs non éveillés. D'autres adhèrent pleinement au monde civilisé, faisant de leur mieux pour naviguer dans un monde fait pour les humanoïdes. Au fil du temps, la plupart naviguent entre le monde civilisé et le monde naturel car chacun de ces mondes ne détient qu'une partie de ce dont ils ont besoin pour vivre.

Si vous voulez jouer un personnage extrêmement atypique qui se situe entre le monde civilisé et le monde naturel, vous devriez jouer un animal éveillé.

Vous...

- Négociez avec les membres des sociétés humanoïdes et les créatures de la nature.
- Oscillez entre la rumination et l'action agressive et sauvage.

Les autres...

- Pensent que vous êtes une bête qui s'emporte facilement.
- Veulent vous étudier, telle une bizarrerie, sans respecter votre libre arbitre ou votre bien-être.

Description physique

Les animaux éveillés ressemblent beaucoup aux animaux qu'ils étaient autrefois. Il est difficile pour les humanoïdes de distinguer d'un simple coup d'œil un animal éveillé des autres de son espèce. En y regardant de plus près, la plupart des humanoïdes remarquent quelque chose de différent dans les yeux et les mouvements d'un animal éveillé. Celui-ci se comporte comme un être qui a conscience de lui-même, et même ceux qui ne savent pas que l'animal est éveillé ressentent cette différence. Souvent, les animaux éveillés prennent l'habitude de porter des vêtements et d'autres ornements, et d'utiliser des outils, ce qui rend vraiment évidente leur nature éveillée.

Les animaux reconnaissent instantanément les animaux éveillés et réagissent d'abord avec appréhension. Si l'animal est accueilli, il finira par se calmer et se rapprochera de l'animal

éveillé. Il faut beaucoup de temps pour qu'un animal soit vraiment à l'aise avec ses frères éveillés, mais cela peut arriver avec le temps.

Les éveils traumatiques créent parfois des différences visuelles étonnantes chez un animal éveillé. Il existe des histoires d'ours éveillés avec une fourrure rouge feu et d'oiseaux au plumage fantomatique.

Société

Les animaux éveillés sont suffisamment rares et éloignés les uns des autres pour que peu d'entre eux se retrouvent à voyager ensemble, et encore moins à créer leurs propres sociétés. Ils s'installent souvent dans les sociétés à proximité en se faisant passer pour des animaux « typiques » ou plus ouvertement en artisans et travailleurs. Bien qu'un animal éveillé puisse décider que la société humanoïde n'est pas pour lui, ceux qui restent parviennent à s'adapter facilement. Dans la plupart des régions de Golarion, les gens surmontent rapidement leur choc initial en voyant un chat domestique ou un oiseau qui parle.

Les animaux éveillés qui ont tourné le dos à la vie « civilisée » ont tendance à créer des sociétés animales dont ils sont les dirigeants naturels. Ils utilisent leur intelligence pour créer un ordre et une structure que les animaux de leur espèce seraient incapables de créer. Il existe des histoires en Ustalav sur de grandes meutes de loups constituées de plusieurs meutes combinées dirigées par un loup éveillé. La meute parcourt la campagne, protégeant les villages des incursions de morts-vivants. En Isger, les marchands racontent des histoires d'ours qui attaquent les caravanes, mais ne font que dérober des marchandises sans faire trop de dégâts avant de partir.

Il y a également des rumeurs sur une ville, nommée Vagabonde, pleine d'animaux éveillés en Iobarie. La plupart des animaux éveillés en entendent parler à un moment donné de leur vie. Certains pensent qu'il s'agit d'un rêve fantaisiste mais beaucoup tentent de la trouver. On dit que Vagabonde est la véritable demeure de tous les animaux éveillés, un endroit où leur intellect et leur esprit sauvage sont tous deux les bienvenus.

Les animaux utilisent leurs sens pour identifier les autres plutôt que leurs noms, donc leur relation avec les noms tend à refléter cela. Ils peuvent donner à leurs amis des surnoms qui correspondent à des sentiments vifs et à des informations sensorielles. Ils le font souvent aussi pour eux-mêmes, ne s'écartant de ces conventions que s'ils utilisent un nom qui leur a été donné comme animal de compagnie ou compagnon, ou s'ils essaient de suivre les conventions de la société qu'ils côtoient. Parfois, ils mélangent leur approche instinctive avec un nom plus conventionnel pour créer quelque chose de grandiloquent et orgueilleux.

Exemples de noms : Fourrure rouge, Œil grognant, roi Demi-corne, Nez noir, Bouche joyau, reine Écaille, Bec jaune, Grande griffe, Gueule souriante, Regard noir

Croyances

Les animaux éveillés ont tendance à voir le monde à travers le prisme de l'ordre naturel. Ceux perturbés ou traumatisés par les humains vivent généralement dans la nature, tandis que ceux poussés par la curiosité ou l'organisation cherchent à trouver une place dans la structure plus ordonnée et régie par des règles des sociétés humanoïdes.

Il n'existe pas de religion uniforme parmi les animaux éveillés mais il n'est pas surprenant que les dieux ayant des domaines dans le monde naturel, comme Gozreh, soient populaires. Il existe de petits groupes d'animaux éveillés qui vénèrent des dieux destructeurs tels que Lamashtu et Rovagug. Ceux éveillés par un compagnon pourraient adopter la vision de ce dernier et peut-être adhérer aussi à sa religion.

Édits populaires. Explorez votre conscience nouvellement acquise, profitez du confort de la civilisation humanoïde ; souvent d'autres édits liés à votre côté animal, tels que « gardez la meute rassemblée » pour un chien ou « nettoyez toujours votre nourriture » pour un raton laveur

Anathème populaire. Revenir à des comportements purement bestiaux.

RARETÉ

Rare

POINTS DE VIE

Les points de vie de votre ascendance dépendent de la taille que vous choisissez (voir ci-après) : 6 PV si vous êtes Très Petit ou Petit, 8 PV si vous êtes Moyen ou 10 PV si vous êtes Grand.

TAILLE

Choisissez la taille correspondant à votre animal : Très Petite, Petite, Moyenne ou Grande

VITESSE

Déterminée par votre héritage

PRIMES D'ATTRIBUTS

Constitution

Sagesse

Libre

PÉNALITÉ D'ATTRIBUT

Intelligence

LANGUES

Commun

Langues supplémentaires égales à votre modificateur d'intelligence (s'il est positif). Choisissez parmi celles de la liste des langues courantes et les autres langues auxquelles vous avez accès (par exemple, les langues courantes dans votre région).

TRAITS

Animal éveillé

Bête

ESPRIT ÉVEILLÉ

L'éveil a modifié votre esprit. Vous n'êtes plus un animal mais vous pouvez toujours poser des questions aux animaux de votre espèce, recevoir des réponses de leur part et utiliser la compétence Diplomatie avec eux. En vous souvenant de vos instincts, vous pouvez vous laisser affecter par les sorts et autres effets comme si vous étiez un animal.

FORME ÉVEILLÉE

L'éveil a modifié votre forme, vous permettant de parler et de vous tenir sur deux jambes. Vous pouvez porter, tenir, manier et utiliser des objets. Les membres que vous utilisez pour manipuler des objets et leur nombre sont déterminés par vous et votre MJ, mais en termes de règles, vous fonctionnez comme un humanoïde avec deux mains.



Avant-propos :
ma quête
des Gardiens

Le Zootrope
et son équipage

Le Zootrope

Nouvelles
ascendances

Rencontrez
l'équipage

Ascendance
des animaux
éveillés

Ascendance
des athamarus

Ascendance
des centaures

Ascendance
des hommes-
poissons

Ascendance
des minotaures

Ascendance
des surkis

Techniques
et astuces

Services
et équipement

Ménagerie
de Golarion

Les Gardiens
de la nature

Épilogue :
la conclusion
d'un voyage

Glossaire et index

CHOISIR UN ANIMAL

Les meilleures formes à choisir pour l'ascendance animale éveillée ont des membres qui peuvent être modifiés. Même les nageoires peuvent être modifiées sous forme éveillée. Les créatures dépourvues de membres, comme les serpents, peuvent avoir besoin d'ajustements supplémentaires pour fonctionner. Lorsque vous discutez avec votre MJ de la possibilité de jouer un animal éveillé, parlez du type spécifique d'animal afin de déterminer quels sont les choix raisonnables et adaptés au ton du jeu.

De nombreux animaux ont des versions géantes dans le jeu et vous pouvez en profiter pour créer un animal de la taille que vous préférez : vous pouvez avoir des chiens géants éveillés ou des abeilles géantes éveillées si vous le souhaitez ! Bien que les choix évidents soient les oiseaux, les mammifères et les reptiles, l'ascendance est conçue pour être suffisamment polyvalente afin de pouvoir jouer de nombreux types d'insectes et d'animaux aquatiques.

Lorsque vous décidez de l'héritage et des dons à prendre pour représenter votre animal, commencez par sa principale capacité de déplacement, choisissez l'héritage qui lui correspond le mieux et poursuivez à partir de là. Les dons ancestraux offrent de nombreuses possibilités pour affiner votre concept d'animal éveillé, de sorte que l'héritage n'a pas besoin de tout fournir !

Héritages animaux éveillés

Les animaux sont très variés sur le plan corporel et possèdent leurs propres capacités. Choisissez l'un des héritages d'animaux éveillés suivants au niveau 1.

Si vous êtes un animal éveillé avec un héritage polyvalent, vous choisissez quand même un héritage d'animal éveillé pour détailler l'histoire de votre personnage et sa forme cosmétique, mais vous ne bénéficiez d'aucun de ses effets mécaniques, bien que vous ayez une Vitesse au sol de 6 m, sauf si vous choisissez d'être aquatique, auquel cas vous avez une Vitesse de nage de 6 m. Vous pouvez prendre le don Éveillé tardif pour bénéficier du reste des effets de votre héritage et pour pouvoir choisir les dons qui requièrent un héritage d'animal éveillé spécifique.

Animal Coureur

Vous êtes un animal fait pour courir à grande vitesse sur la terre ferme. En général, vous courez à quatre pattes, comme un chien, un guépard ou un iguane, mais vous pouvez aussi utiliser deux pattes comme un kangourou, un émeu ou un pingouin.

Vous avez une Vitesse au sol de 9 m et une attaque d'animal de votre choix (le plus souvent griffes, mâchoires ou queue ; voir l'encadré).

Animal Grimpeur

Vous êtes un animal dont les membres sont adaptés pour saisir, grimper et se déplacer avec les bras. Vous êtes peut-être adroit et prêt à utiliser des outils comme un chimpanzé ou une loutre, ou vous pouvez simplement être un grimpeur rapide comme un ours, un raton laveur ou un paresseux.

Vous avez une Vitesse au sol de 6 m, une Vitesse d'escalade de 6 m et une attaque d'animal de votre choix (le plus souvent griffes, poing ou mâchoires ; voir l'encadré).

Animal Nageur

Vous êtes un animal aquatique qui se sent le mieux dans l'eau. Vous pouvez passer la majeure partie de votre temps dans l'eau, comme un alligator, un phoque, une baleine ou un dauphin, ou vous pouvez avoir besoin de l'eau pour respirer comme un poisson ou certains crustacés.

Vous disposez d'une attaque d'animal de votre choix (le plus souvent griffes, mâchoires ou queue ; voir l'encadré). Choisissez si vous êtes aquatique ou si vous vivez dans l'eau.

- Aquatique : vous obtenez le trait aquatique et vous avez une Vitesse de nage de 9 m. Le trait aquatique signifie que vous respirez de l'eau mais pas de l'air et vos frappes à mains nues contondantes ou tranchantes ne subissent pas le malus habituel de -2 lorsque vous combattez sous l'eau.
- Vit dans l'eau : vous pouvez retenir votre respiration sous l'eau pendant 10 min avant d'avoir besoin d'air. Vous avez une Vitesse de nage de 6 m et si vous pouvez vous déplacer sur terre, vous avez une Vitesse au sol de 6 m.

Animal Volant

Vous êtes un animal capable de voler pendant de longues périodes, comme un aigle, une chauve-souris, une abeille ou un écureuil volant.

Le processus d'éveil a perturbé votre capacité à voler aussi librement qu'avant. Ce qui était auparavant un processus automatique est maintenant une démarche à laquelle vous devez réfléchir jusqu'à ce qu'elle redevienne automatique. Vous pouvez toujours ralentir votre descente, de sorte que vous ne subissiez aucun dégât de chute, quelle que soit la hauteur de laquelle vous chutez. La plupart des animaux éveillés volants choisissent le don ancestral S'envoler au niveau 1 pour retrouver une capacité de vol limitée.

Vous avez une Vitesse au sol de 6 m et une attaque d'animal de votre choix (le plus souvent bec, griffes, mâchoires, serres ou aile ; voir l'encadré).

Dons ancestraux

Vous gagnez un don ancestral au niveau 1, puis un nouveau don ancestral tous les 4 niveaux suivants (aux niveaux 5, 9, 13 et 17). En tant qu'animal éveillé, vous pouvez choisir les dons ancestraux suivants.

NIVEAU 1

APPRENDRE EN REGARDANT

DON 1

ANIMAL ÉVEILLÉ

Avant votre éveil, vous observiez fréquemment les humanoïdes qui mettaient en pratique leurs compétences non loin de vous. Vous ne le saviez pas à l'époque mais votre curiosité vous a amené à acquérir cette compétence. Vous devenez qualifié en Artisanat, Médecine ou Représentation. De plus, lorsque vous Suivez l'expert en mode

exploration, vous ajoutez 2 + votre niveau en guise de bonus de maîtrise si vous êtes inexpérimenté au lieu d'ajouter uniquement votre niveau.

CONNAISSANCES SUR LES ANIMAUX ÉVEILLÉS DON 1

ANIMAL ÉVEILLÉ

Vous avez pris le temps de vous renseigner sur le processus d'éveil et sur les expériences de vos congénères éveillés. Vous gagnez le rang de maîtrise qualifié en Arcanes et Nature. Si vous êtes automatiquement qualifié dans l'une de ces compétences, vous devenez qualifié dans une compétence de votre choix.

Vous gagnez également le don général de Connaissances supplémentaires : Connaissances sur les animaux éveillés.

DES CROCS ET DES GRIFFES DON 1

ANIMAL ÉVEILLÉ

Vous êtes doué pour utiliser vos armes innées. Choisissez une deuxième attaque d'animal correspondant à votre type d'animal et à votre héritage.

DES JAMBES POUR MARCHER DON 1

ANIMAL ÉVEILLÉ

Prérequis héritage d'animal nageur, aquatique

Vous vous sentez à l'aise sur la terre ferme pendant de courtes périodes. Vous gagnez une Vitesse au sol de 6 m et pouvez respirer de l'air pendant 10 min.

DES JAMBES POUR NAGER DON 1

ANIMAL ÉVEILLÉ

Prérequis. Vous n'avez pas de Vitesse de nage.

Vous vous sentez à l'aise dans l'eau pendant de courtes périodes. Vous gagnez une Vitesse de nage de 3 m et pouvez respirer sous l'eau pendant 5 min.

FASCINÉ PAR LES SOCIÉTÉS DON 1

ANIMAL ÉVEILLÉ

Tout comme certains humanoïdes se sentent motivés par l'étude de la nature, vous êtes obsédé par les constructions artificielles de la société et vous ne pouvez pas vous en passer. Vous êtes qualifié en Société. Si vous êtes automatiquement qualifié en Société, vous devenez qualifié dans une compétence de votre choix.

En tant que nouveau venu, votre compréhension est parfois un peu décalée. Lorsque vous obtenez un échec, mais pas un échec critique, à un test de Société pour Vous souvenir ou pour Déciffrer un texte, vous apprenez des informations correctes (comme en cas de succès) et erronées (comme en cas d'échec critique). Vous n'avez aucun moyen de les différencier.

MAGIE ÉVEILLÉE DON 1

ANIMAL ÉVEILLÉ

La magie primordiale s'est libérée en vous lorsque vous vous êtes éveillé. Choisissez un tour de magie dans la liste des sorts primordiaux. Vous pouvez le lancer à volonté comme un sort inné primordial. Un tour de magie est intensifié à un rang de sort égal à la moitié de votre niveau, arrondi à l'entier supérieur.

SENS NATURELS DON 1

ANIMAL ÉVEILLÉ

Vous avez conservé vos sens aiguisés d'animal, même après votre éveil. Choisissez l'un des sens suivants correspondant à votre espèce

UN BREF INSTANT DE SURPRISE

Alors que dans le monde réel un ours parlant en armure est un spectacle durablement surprenant, sur Golarion, les gens sont régulièrement exposés au fantastique. Lorsque vous menez une partie contenant un animal éveillé, il n'y a pas de mal à laisser les gens s'étonner lorsqu'ils rencontrent un animal éveillé : ils sont rares ! Mais permettez à vos PNJ de se remettre rapidement de ce moment de surprise afin que cela ne devienne pas un fardeau ou une contrainte pour le joueur de l'animal éveillé.

animale : vision dans le noir, écholocalisation 3 m, vision nocturne, odorat (imprécis) 9 m, ou perception des vibrations (imprécis) 9 m (l'écholocalisation vous permet d'utiliser l'ouïe comme sens précis jusqu'à la portée indiquée). Si votre espèce animale ne dispose pas d'un type de sens spécifique, vous ne pouvez pas acquérir ce sens avec ce don.

Spécial. Vous pouvez prendre ce don plusieurs fois, en choisissant chaque fois un sens différent.



Avant-propos :
ma quête
des Gardiens

Le Zootrope
et son équipage

Le Zootrope

Nouvelles
ascendances

Rencontrez
l'équipage

Ascendance
des animaux
éveillés

Ascendance

des athamarus

Ascendance
des centaures

Ascendance
des hommes-
poissons

Ascendance
des minotaures

Ascendance
des surkis

Techniques
et astuces

Services
et équipement

Ménagerie
de Golarion

Les Gardiens
de la nature

Épilogue :
la conclusion
d'un voyage

Glossaire et index

S'ENVOLER ♦

DON 1

ANIMAL ÉVEILLÉ

Prérequis héritage d'animal volant

Fréquence 1 fois/round

Vous avez gardé une grande partie de votre capacité à voler, même si elle n'est pas totalement efficace. Vous Volez. Si vous n'avez normalement pas de Vitesse de vol, vous en obtenez une de 4,5 m pour ce déplacement. Vous chutez si vous n'êtes pas sur la terre ferme à la fin de ce déplacement.

TU ES SI MIGNON !

DON 1

ANIMAL ÉVEILLÉ

Vous savez jouer de votre charme et faire des tours ludiques pour vous attirer les faveurs de vos interlocuteurs. Vous êtes qualifié en Représentation et gagnez le don Représentation impressionnante. Lorsque vous vous produisez devant des humanoïdes, vous bénéficiez d'un bonus de circonstances de +1 pour Faire bonne impression avec Représentation.

NIVEAU 5

AILES PUISSANTES

DON 5

ANIMAL ÉVEILLÉ

Prérequis S'envoler

Vous pouvez voler sur de plus grandes distances. La Vitesse de vol que vous obtenez grâce à S'envoler passe à 7,5 m.

AMBASSADEUR NATUREL

DON 5

ANIMAL ÉVEILLÉ

Prérequis Esprit éveillé

Vous vous souvenez de ce que c'était que de communiquer facilement avec d'autres animaux, d'utiliser des moyens de communication anciens et familiers pour apprendre ce qu'ils veulent et demander des faveurs en retour. Vous pouvez poser des questions, recevoir des réponses et utiliser la compétence Diplomatie avec tous les animaux, pas seulement ceux de votre espèce. Vous gagnez un bonus de circonstances de +1 en Diplomatie lorsque vous agissez de la sorte, ou un bonus de circonstances de +2 avec les animaux de votre espèce.

DÉTALEZ ! ♦

DON 5

ANIMAL ÉVEILLÉ

Prérequis Taille Très Petite

Déclencheur. Vous faites un jet d'initiative.

Votre instinct vous pousse à vous mettre en sécurité. Vous Marchez rapidement. Vous devez terminer votre déplacement dans un emplacement où vous bénéficiez d'un abri contre au moins un ennemi que vous pouvez voir, et vous ne pouvez pas effectuer cette action s'il vous est impossible de remplir cette condition. Vous pouvez Escalader, Voler ou Nager au lieu de Marcher rapidement si vous avez le type de déplacement correspondant.

ÉVEIL TARDIF

DON 5

ANIMAL ÉVEILLÉ

Prérequis vous avez un héritage polyvalent.

Que ce soit en raison d'un processus plus graduel ou parce que vos côtés animal et être conscient étaient particulièrement en conflit, votre éveil a été un peu plus lent que celui de la plupart, mais vos yeux sont maintenant complètement ouverts et vos pouvoirs sont réapparus. Vous gagnez tous les avantages mécaniques de l'héritage d'animal éveillé que vous avez choisi au niveau 1, ce qui vous permet de prendre des dons et de gagner tous les avantages nécessitant un héritage d'animal éveillé spécifique.

FOULÉE SAUVAGE ♦♦

DON 5

ANIMAL ÉVEILLÉ

Conditions. Vous avez une main de libre.

Vous pouvez vous déplacer rapidement quand vous utilisez vos modes de déplacement préférés. Marchez deux fois rapidement. Vous gagnez un bonus de circonstances de +1,5 m à votre Vitesse pour ces Marches rapides, ou un bonus de circonstances de +3 m si vous avez deux mains libres.

JUNGLE URBAINE

DON 5

ANIMAL ÉVEILLÉ

Prérequis Fasciné par les sociétés, expert en Société ou Survie

Les villes ne sont qu'un nouveau type de nature sauvage. Vous vous êtes adapté à cette nature sauvage et vous pouvez désormais y naviguer aussi facilement que dans l'endroit d'où vous provenez. Lorsque vous êtes dans une zone urbaine, vous pouvez vous déplacer à votre Vitesse maximale pendant que vous Pistez et vous pouvez utiliser Survie ou Société pour Pister.

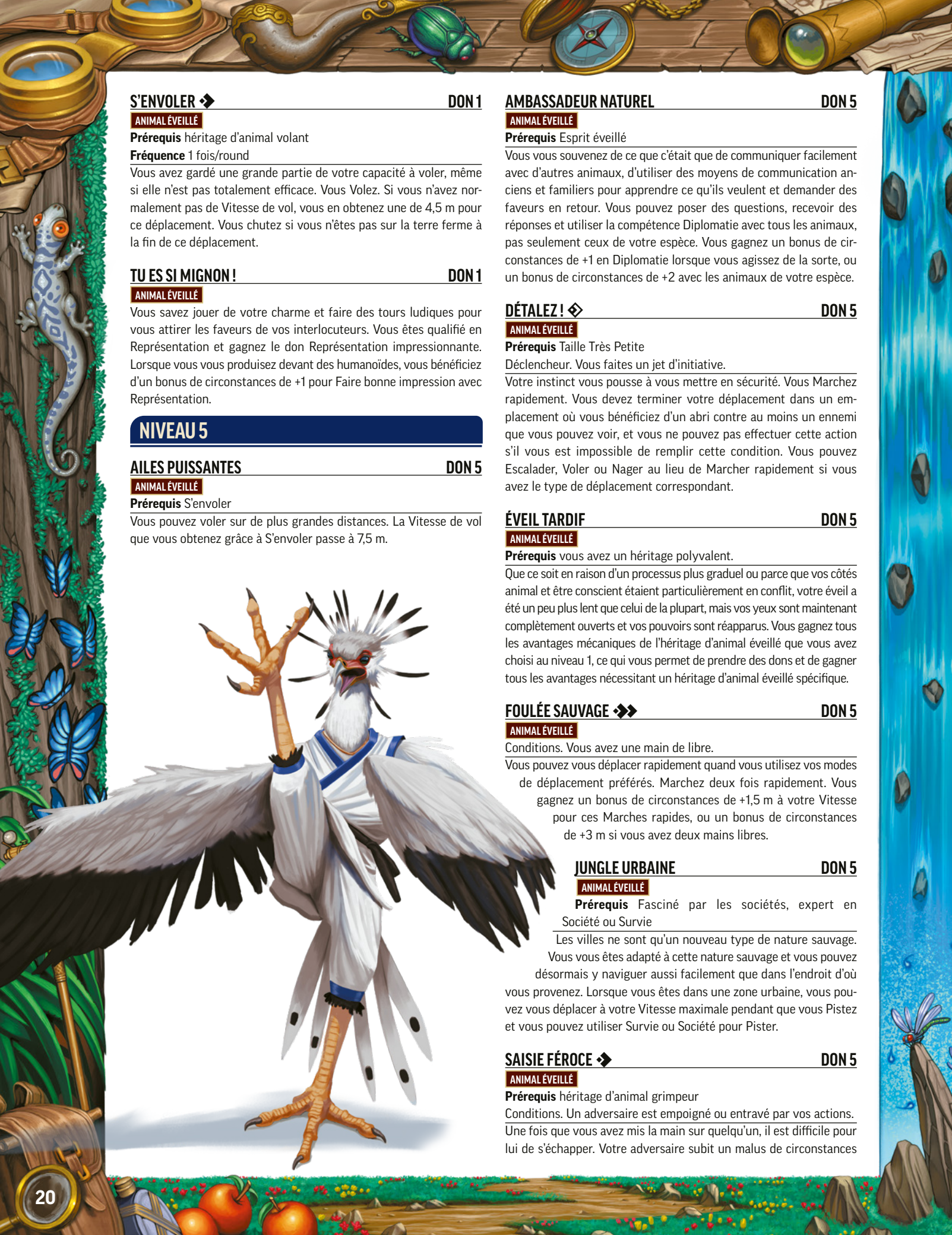
SAISIE FÉROCE ♦

DON 5

ANIMAL ÉVEILLÉ

Prérequis héritage d'animal grimpeur

Conditions. Un adversaire est empoigné ou entravé par vos actions. Une fois que vous avez mis la main sur quelqu'un, il est difficile pour lui de s'échapper. Votre adversaire subit un malus de circonstances



de -2 à sa prochaine tentative pour S'échapper et vous gagnez un bonus de circonstances de +1 à votre CA contre toutes les attaques qu'il effectue contre vous pendant que vous l'empoignez.

NIVEAU 9

INVOCATEUR D'ANIMAUX

DON 9

ANIMAL ÉVEILLÉ

Prérequis Magie éveillée

La connexion entre vous et la magie primordiale s'approfondit. Vous pouvez lancer *convocation d'animal* comme un sort inné primordial une fois par jour, intensifié à la moitié de votre niveau, arrondi à l'entier supérieur.

VOL PARFAIT

DON 9

ANIMAL ÉVEILLÉ

Prérequis Ailes puissantes

Vous volez sans entraves et de manière aussi naturelle qu'avant votre éveil. Vous avez une Vitesse de vol de 7,5 m tout le temps.

NIVEAU 13

CREUSEUR

DON 13

ANIMAL ÉVEILLÉ

Prérequis héritage d'animal grimpeur ou coureur.

Vous avez l'habitude de construire des maisons et des moyens défensifs sous terre. Vous gagnez une Vitesse de creusement de 4,5 m.

ÉVEILLER AUTRUI

DON 13

PEU COURANT ANIMAL ÉVEILLÉ

Prérequis maître en Nature

Vous pouvez éveiller d'autres animaux simplement en les touchant et en communiquant avec eux. Vous apprenez le rituel éveil d'animal. Vous utilisez votre propre nature pour compléter le rituel, il coûte donc 1/10 de la valeur indiquée dans le tableau *Rituels de création de créatures* (*Livre des joueurs* p. 390) au lieu de 1/5. Si vous obtenez un échec critique au test, vous obtenez un échec à la place.

FORME EFFRAYANTE

DON 17

AUDIBLE ANIMAL ÉVEILLÉ

Une illusion effrayante vous recouvre, évoquant la terreur qu'inspirent les animaux les plus dangereux. Vous pouvez lancer *masque terrifiant* comme un sort inné primordial une fois par jour. Vous ne pouvez cibler que vous-même et votre apparence est toujours une version monstrueuse de vous-même.

FOULÉE ÉVEILLÉE

DON 17

ANIMAL ÉVEILLÉ

Prérequis Foulée sauvage

Vous combinez votre instinct et votre intelligence pour vous déplacer si rapidement que vous brouillez les sens d'autrui. Lorsque vous utilisez *Foulée sauvage*, vous pouvez *Marcher* trois fois rapidement, et vous êtes masqué pendant le déplacement.

SENS AFFÛTÉS

DON 13

ANIMAL ÉVEILLÉ

Fréquence 1 fois/round

Vos sens sont devenus si aiguisés que vous remarquez les changements inconsciemment. Vous Cherchez. Si vous utilisez l'un de vos Sens naturels, vous bénéficiez d'un bonus de circonstances de +2 au test.

ATTAQUES D'ANIMAUX

Votre héritage vous confère une attaque à mains nues spéciale au lieu de l'attaque à mains nues de poing dont bénéficient généralement les humanoïdes. Cette attaque fait partie du groupe des armes de pugilat. Travaillez avec votre MJ pour déterminer laquelle vous avez, en vous basant sur le type d'animal que vous incarnez et sur les suggestions de votre héritage pour vous guider. Par exemple, vous pouvez choisir le bec, les serres ou les ailes pour un aigle, le poing ou la queue pour un singe, ou la langue ou les mâchoires pour un crapaud.

Attaque à mains nues	Dégâts	Traits
Aile	1d4 C	Agile, finesse, mains nues
Andouiller	1d6 P	Finesse, mains nues
Bec	1d6 P	Finesse, mains nues
Corne	1d6 P	Finesse, mains nues
Crocs	1d6 P	Finesse, mains nues
Griffes	1d4 T	Agile, finesse, mains nues
Langue	1d6 C	Finesse, mains nues
Mâchoires	1d6 P	Finesse, mains nues
Poing	1d4 C	Agile, finesse, non létal, mains nues
Queue	1d6 C	Finesse, croc-en-jambe, mains nues
Serres	1d4 P	Agile, finesse, mains nues

NIVEAU 17

SENS ULTIMES

DON 17

ANIMAL ÉVEILLÉ

Prérequis Sens naturels

Fréquence 1 fois/jour

Vos sens sont si affûtés qu'ils discernent toutes les illusions. Vous pouvez améliorer vos sens pour bénéficier de manière non magique des effets d'un sort de discernement de rang 6 pendant 10 min. Le pouvoir qui vous permet de « voir à travers » les illusions et les effets de métamorphose s'applique à tous les sens précis que vous possédez.



Avant-propos :
ma quête
des Gardiens

Le Zootrope
et son équipage

Le Zootrope

Nouvelles
ascendances

Rencontrez
l'équipage

Ascendance
des animaux
éveillés

Ascendance
des athamarus

Ascendance
des centaures

Ascendance
des hommes-
poissons

Ascendance
des minotaures

Ascendance
des surkis

Techniques
et astuces

Services
et équipement

Ménagerie
de Golarion

Les Gardiens
de la nature

Épilogue :
la conclusion
d'un voyage

Glossaire et index

ATHAMARU

Les Athamarus sont des humanoïdes ressemblant à des poissons qui forment des communautés sous-marines très unies. Dans de petites communautés, ils pratiquent l'agriculture de subsistance à base d'algues, dressent des anguilles pour leur servir de montures et créent des œuvres d'art coralliennes élaborées. Leurs interactions avec d'autres ascendances aquatiques sont tendues car les athamarus ont subi des sévices de leur part. Cependant, ils restent à l'affût de nouvelles relations et des éventuelles opportunités qu'elles peuvent offrir.

Les athamarus se définissent par leurs liens avec le monde qui les entoure. Ils vivent dans des environnements communautaires parmi les récifs coralliens, en compagnie de créatures aquatiques qui favorisent les grandes familles et les groupes d'amis. Les communautés d'athamarus établies à proximité des routes commerciales fluviales ou maritimes entretiennent généralement des relations étroites avec les marins qui les empruntent régulièrement, échangeant des bijoux en corail ou des informations sur les routes maritimes proches contre des produits de la surface, en particulier des racines comme les tubercules, les ignames et d'autres légumes, qu'ils considèrent comme des mets délicats.

Si vous voulez jouer un personnage qui valorise la communauté et survit en mer grâce à ses seuls efforts, vous devriez jouer un athamaru.

Vous...

- Valorisez votre communauté avant presque tout.
- Abordez chaleureusement les étrangers, poussé par votre curiosité.

Les autres...

- Supposent que vous savez très bien comment survivre sous l'eau.
- Croient que vous sentez mauvais.

Description physique

Les athamarus ont une apparence distinctive qui s'apparente à celle d'un poisson. Leur peau aux couleurs vives est souvent assortie aux récifs où ils bâtissent leurs communautés. Les colerettes, les barbillons, les nageoires et les crêtes ajoutent à leur apparence flamboyante. La grande variété de formes de crêtes, de motifs d'écailles et de styles de nageoires permet de différencier les individus, même si les membres d'une même communauté partagent certaines caractéristiques. Ces similitudes sont souvent avantageuses sur le plan environnemental, comme les écailles qui leur permettent de se fondre dans les algues ou des doigts de pied plus longs dans les fonds marins pierreux.

Les étrangers remarquent souvent que les athamarus ont une odeur particulière qui provient des phéromones utilisées à la fois pour communiquer et se défendre. Bien que le niveau de contrôle varie, tous les athamarus peuvent communiquer des émotions de base par voie chimique et chaque communauté produit des variations uniques de leurs phéromones qui servent d'empreinte digitale commune. Les maîtres de l'expression phéromonale peuvent communiquer des concepts philosophiques complexes de manière purement chimique, occupant un rôle similaire à celui des chanteurs virtuoses dans d'autres communautés.

Les athamarus valorisent les ornements naturels qui brouillent les frontières entre les modifications corporelles et les bijoux. Dans les zones où poussent des coraux, l'entretien des récifs et de leurs espèces symbiotiques est une tâche très appréciée. Certains façonnent des spécimens encore vivants en boucles d'oreilles ou en brassards, puis guident délicatement le corail pendant qu'il continue de pousser. Ces pièces restent souvent en circulation pendant des générations et sont considérées comme des éléments vivants de l'histoire de la communauté. D'autres utilisations du corail incluent l'intégration symbiotique de pièces dans le corps du porteur, le corail fournissant des nutriments et l'athamaru assurant l'accès à la lumière du soleil et à une eau de qualité.

Société

La plus grande population d'athamarus vit dans la nation sous-marine de Xidao au Tian Xia. Là-bas, les cités-États plus petites suivent leur propre gouvernement et leurs propres dirigeants, bien qu'elles aient juré de se protéger mutuellement des terreurs des profondeurs si le besoin s'en faisait sentir. La plus grande cité-État, Yashabaru, n'a aucun contrôle direct sur les autres communautés mais son dirigeant sert de figure de proue pour la région. En dehors de Xidao, les communautés sont



plus isolées et indépendantes, bien qu'on trouve des centres de population dans les Chaînes, une communauté recluse près de Sédeq, et dans les grands golfes d'Arcadie.

Les plus petites communautés d'athamarus peuvent ne rassembler qu'une douzaine de membres, tandis que les plus grandes en abritent des centaines. Les communautés d'athamarus côtoient d'autres habitants aquatiques et créent des liens solides qui améliorent la qualité de vie de toutes les créatures impliquées. Les animaux sont intégrés dans leurs communautés en tant que partenaires, en particulier les anguilles domestiques. Ces dernières se déplacent généralement en toute liberté et les athamarus dressent les civelles nouvellement écloses qu'ils élèvent pour en faire des montures.

Chaque communauté est composée d'athamarus génétiquement liés, généralement tous nés d'un seul parent. Dans la plupart des communautés, le parent est connu sous le nom de matriarche et fait office de chef. Lorsque ce parent approche de la fin de sa vie ou cesse de pondre des œufs, plusieurs athamarus de la communauté décident de subir certains changements physiques, notamment une augmentation de taille, pour annoncer leur intention de devenir la prochaine matriarche. Cette décision n'est pas prise à la légère car le chef est responsable de la survie et de la perpétuation de la communauté. Chaque communauté choisit à sa manière sa prochaine matriarche parmi ces « aspirants ». Ces traditions incluent des élections démocratiques, des épreuves de connaissances et des concours d'aptitudes physiques impliquant la plongée sous-marine ou la chevauchée d'animaux sauvages. À Xidao, les candidats au rôle de matriarche de la cité-État doivent se présenter à la Haute Matriarche et à son conseil pour être jugés dignes d'achever la transformation.

Parfois, les jeunes adultes se séparent pour créer de nouvelles communautés, surtout lorsque les ressources se raréfient ou que les conflits internes s'intensifient. Si un groupe rencontre des difficultés lors de la création d'une communauté, son ancienne communauté consent souvent à le réintégrer s'il accepte de respecter le chef en place.

Certains groupes ont maltraité les athamarus par le passé, de sorte que leurs communautés maintiennent des liens internes forts. Les athamarus considèrent qu'il est moins risqué de traiter d'abord entre eux. Bien que les activités les plus courantes entre elles soient le commerce, les communautés partagent également des informations. Les avertissements concernant le danger circulent rapidement. Les opportunités sûres sont également partagées, comme des habitants de la surface dignes de confiance et des marchés accueillants. Cependant, cette confiance envers les étrangers est facile à perdre et difficile à regagner. La plupart des athamarus préfèrent fuir, parfois même avec toute leur communauté, plutôt que de risquer des hostilités ouvertes.

Les noms athamarus se composent généralement de trois syllabes. La première syllabe est partagée par tous les membres d'une génération et les deux dernières identifient un individu. Lorsqu'ils voyagent en dehors de leur communauté, ils se présentent d'abord par le nom de leur communauté. Certaines communautés, notamment celles de Xidao, brisent cette convention mais ces noms conservent toujours une certaine harmonie et permettent d'identifier les athamarus nés la même année.

Exemples de noms : Aussandor, Cayiel, Corléna, Mithae, Ontéac, Paquotal

Croyances

En raison de leur nature communautaire, les athamarus ont tendance à privilégier les croyances et les philosophies axées sur les relations et l'entraide. Ils sont également conscients qu'ils ont parfois besoin de protection contre les dangers de la mer, c'est pourquoi certains athamarus assument le rôle de gardiens dévoués ou de figures religieuses qui implorent l'intercession de dieux compatissants. Le culte au sein d'une communauté tend à favoriser une divinité, les temples multiples étant rares. Dans la mer Intérieure, les communautés d'athamarus vénèrent généralement le dieu de la nature Gozreh pour renforcer leurs liens avec leur environnement ou Érastil pour obtenir des conseils sur la formation de communautés saines. Au Tian Xia, les athamarus recherchent les faveurs du duc du Tonnerre Hei Feng lorsqu'ils traversent des saisons ou des périodes politiques capricieuses, tandis que les athamarus qui protègent les mers contre les horreurs des profondeurs prient les dieux de la guerre des triades Srikalis, Sritaming et Sribaril, pour bénéficier d'une force inébranlable.

Édits populaires. Rechercher de nouvelles expériences loin de votre lieu de naissance, mener votre communauté vers un avenir meilleur

Anathème populaire. Trahir votre communauté ou lui nuire sciemment.

RARETÉ

Peu courant

POINTS DE VIE

8

TAILLE

Moyenne

VITESSE

6 m

Nage 7,5 m

PRIMES D'ATTRIBUTS

Force

Sagesse

Libre

PÉNALITÉ D'ATTRIBUT

Intelligence

LANGUES

Commun

Thalassique

Langues supplémentaires égales à votre modificateur d'Intelligence (s'il est positif). Choisissez parmi l'alghollthu, l'azlant, le féérique, le tianais et toutes les autres langues auxquelles vous avez accès (comme les langues répandues dans votre région).

TRAITS

Amphibie

Athamaru

Humanoïde

VISION NOCTURNE

Vous pouvez voir dans la lumière faible comme s'il s'agissait de lumière vive. Vous ignorez ainsi l'état masqué causé par la lumière faible.



Avant-propos :
ma quête
des Gardiens

Le Zootrope
et son équipage

Le Zootrope

Nouvelles

ascendances

Rencontrez

l'équipage

Ascendance

des animaux

éveillés

Ascendance

des athamarus

Ascendance

des centaures

Ascendance

des hommes-

poissons

Ascendance

des minotaures

Ascendance

des surkis

Techniques

et astuces

Services

et équipement

Ménagerie

de Golarion

Les Gardiens

de la nature

Épilogue :

la conclusion

d'un voyage

Glossaire et index

HÉRITAGES ATHAMARUS

Les athamarus se sont adaptés au cours de siècles de vie sous-marine tout en faisant face aux attaques de dangereux prédateurs. Choisissez l'un des héritages athamarus suivants au niveau 1.

Athamaru corallien

Le corail recouvre certaines parties de votre corps en formant une armure naturelle. Les athamarus coralliens choisissent souvent Symbiotes coralliens et d'autres dons ancestraux apparentés. Les plaques de corail sont des armures intermédiaires du groupe des armures de plate qui confèrent un bonus d'objet de +4 à la CA, une Dex max de +1, un malus aux tests de -2, un malus à la Vitesse de -1,5 m, une valeur de Force de +3, et ont les traits aquadynamique (p. 216) et confort. Vous ne pouvez jamais porter d'autres armures ou retirer le corail, mais vous pouvez graver des runes d'armure sur ce dernier.

Athamaru aspirant

Vous avez commencé à vous préparer à devenir une matriarche athamarue et avez probablement décidé de quitter votre communauté pour affiner vos compétences de dirigeante. Dans le cadre du changement physique, vous êtes considérablement plus grand que vous ne l'étiez autrefois. Votre taille est Grande au lieu de Moyenne (voir p. 9 pour les règles sur les personnages joueurs de Grande taille). En outre, vous insufflez à vos alliés un sentiment d'espoir. Vous avez une aura de 3 m qui accorde à vos alliés qui s'y trouvent un bonus de circonstances de +1 aux jets de sauvegarde contre la terreur ; c'est un effet mental d'émotion.

Athamaru kaléidoscopique

Vos écailles forment un spectre de couleurs qui scintille à la lumière. Dans les zones de lumière vive ou faible, vous obtenez un bonus de circonstances de +1 aux tests de Représentation. Vous obtenez également la réaction Éblouir ceux qui cherchent.

Éblouir ceux qui cherchent (infortune) ; **Déclencheur**. Une créature tente un test nu pour vous cibler parce que vous êtes caché vis-à-vis d'elle ; **Effet**. Vous faites briller vos écailles aux couleurs vives devant les yeux de la créature, ce qui l'empêche de localiser votre emplacement exact. La créature doit faire le test nu deux fois et garder le moins bon résultat.

Athamaru à piquants

Les piquants acérés sur votre tête peuvent transpercer vos ennemis. La plupart des athamarus utilisent ces piquants pour se défendre mais un coup de tête au bon moment peut être d'une efficacité dévastatrice. Vous obtenez une attaque de corps à corps de piquants qui inflige 1d6 dégâts perforants. Vos piquants font partie du groupe pugilat et ont les traits agile, finesse et mains nues.

DONS ANCESTRAUX

Vous gagnez un don ancestral au niveau 1, puis un nouveau don ancestral tous les quatre niveaux suivants (aux niveaux 5, 9, 13 et 17). En tant qu'athamaru, vous pouvez choisir les dons ancestraux suivants.

NIVEAU 1

CIVELLE DE COMPAGNIE

DON 1

ATHAMARU

Les athamarus ont noué des liens plus étroits avec les anguilles qu'avec les autres poissons. Vous avez noué un lien fort avec une jeune anguille qui vous sert d'animal de compagnie. Généralement, on prend soin de ces anguilles jusqu'à ce qu'elles deviennent suffisamment grandes pour servir de monture. Vous obtenez le don général Animal de compagnie. Au lieu du choix normal des pouvoirs d'animal de compagnie, votre anguille possède les pouvoirs de familier aquatique, déplacement rapide et évitement des dégâts (*Livre des joueurs Pathfinder* p. 212) pour les sauvegardes de Réflexes. Le pouvoir aquatique signifie qu'il acquiert le trait aquatique, respire dans l'eau au lieu de l'air et a une Vitesse de nage au lieu d'une Vitesse au sol.

Lorsque vous n'êtes pas dans un environnement aquatique, vous pouvez facilement transporter votre anguille de compagnie dans un petit bocal rempli d'eau qui a un Encombrement léger.

CONNAISSANCES ATHAMARUES

DON 1

ATHAMARU

Vous vous êtes plongé dans l'apprentissage que dispense votre communauté, notamment en ce qui concerne la nage et les soins aux animaux. Vous obtenez le rang de maîtrise qualifié en Athlétisme et Nature. Si vous êtes automatiquement qualifié dans l'une de ces compétences (grâce à votre historique ou votre classe, par exemple), vous devenez qualifié dans une compétence de votre choix à la place.

Vous obtenez également le don général de Connaissances supplémentaires : Connaissances athamarues.

ÉMETTRE UNE ODEUR DÉFENSIVE

DON 1

ATHAMARU | INHALÉ | POISON

Fréquence 1 fois/jour

Alors que les athamarus utilisent généralement leurs phéromones naturelles pour communiquer, vous avez transformé les vôtres en un mécanisme de défense pour repousser les ennemis. Vous émettez un épais jet de phéromones défensives sur une créature adjacente qui subit 2d6 dégâts de poison (jet de sauvegarde de Vigueur basique contre votre DD de classe).

Au niveau 3 et tous les 2 niveaux par la suite, les dégâts augmentent de 1d6.

ESPRIT COMMUNAUTAIRE

DON 1

ATHAMARU

Vous connaissez tous les membres de votre communauté et leur façon de se mouvoir, et vous avez appris à mettre en application ces connaissances en dehors de votre communauté. Vous obtenez un bonus de circonstances de +1 à votre DD de Perception contre quelqu'un qui tente de vous Mentir et aux tests de Perception pour Deviner les intentions ou pour détecter une créature qui tente de Se déguiser.

FAMILIARITÉ AVEC LES ARMES ATHAMARUES

DON 1

ATHAMARU

Vous savez manier les armes conçues pour fonctionner facilement sous l'eau. Vous êtes familier avec les armes dotées du trait athamaru et avec les arbalètes, les piques, les lances et les tridents. En ce qui concerne leur maîtrise, vous traitez toutes ces armes martiales comme des armes simples.

Au niveau 5, chaque fois que vous obtenez un coup critique avec l'une de ces armes, vous bénéficiez de son effet critique spécialisé.

MÉFIANCE OCÉANIQUE

DON 1

ATHAMARU

Les histoires sur ceux qui ont maltraité votre peuple par le passé (en particulier les histoires sur le contrôle mental des algholthus) vous ont rendu méfiant envers les étrangers. Vous obtenez un bonus de circonstances de +1 à vos défenses contre les tests de Duperie, de Diplomatie, d'Intimidation et de Représentation.

MESSAGE PHÉROMONAL

DON 1

ATHAMARU | OLFACTIF

Vos phéromones communicatives sont particulièrement bien développées grâce à des années de vie avec d'autres athamarus. Vous envoyez un bref message à un allié dans un rayon de 18 m, ou 36 m

MÉTAMORPHOSE DES ATHAMARUS

Tout athamaru adulte peut engager une métamorphose pour devenir plus grand. Cela se produit généralement lorsqu'ils ont l'intention de devenir matriarche. Le processus ne change pas intrinsèquement la compréhension qu'un athamaru a de son genre mais il est plutôt considéré comme une nouvelle étape dans sa vie. Les athamarus peuvent se métamorphoser sans que sa communauté ait besoin d'une nouvelle matriarche. Cela se produit le plus souvent lorsqu'ils ont l'intention de partir et de former une nouvelle communauté. Lorsqu'une matriarche abdique, elle rétrécit lentement pour retrouver sa taille normale, bien qu'elle soit toujours plus grande que l'athamaru moyen et suscite généralement plus de respect, même si son rôle de matriarche est derrière elle.

dans l'eau. Aucune autre créature ne peut comprendre le message. Le message doit être court et simple : il ne peut pas transmettre d'idées qui nécessiteraient une formulation complexe ou nouvelle si elles étaient prononcées, comme le nom d'une créature ou des noms propres.

SYMBIOTES CORALLIENS

DON 1

ATHAMARU

Vous avez si bien pris soin de vos bijoux en corail que vous avez formé une relation symbiotique avec eux. Les puissantes propriétés filtrantes de ce corail vous protègent des impuretés. Vous obtenez un bonus de statut de +1 aux jets de sauvegarde contre les poisons, et votre test nu pour supprimer les dégâts de poison persistants est de DD 10 au lieu de DD 15. Il est réduit à DD 5 si une autre créature utilise une action particulièrement appropriée pour vous aider. Vous devez vous immerger dans l'eau une fois toutes les 24 h pour hydrater votre corail sinon vous perdez les bonus accordés par les symbiotes.

NIVEAU 5

AMIE ANGUILE ADULTE

DON 5

ATHAMARU

Prérequis Civelse de compagnie

Votre anguille de compagnie grandit et devient plus forte. La taille de votre anguille de compagnie passe à Petite, et elle acquiert les pouvoirs d'animal de compagnie odorat et robuste. Cependant, elle est à présent trop grande pour être transportée dans un bocal rempli d'eau.

CROISSANCE CORALLIENNE

DON 5

ATHAMARU

Prérequis Symbiotes coralliens

La différence entre vous et vos symbiotes coralliens est presque impossible à distinguer car vos corps sont étroitement liés. Lorsque vous êtes sous l'eau, vous n'avez plus besoin de manger ni de boire car vos symbiotes coralliens vous fournissent une nutrition suffisante. Quand vous êtes sur terre, votre corps fournit à vos symbiotes coralliens une hydratation suffisante. Vous n'avez plus besoin de vous immerger dans l'eau toutes les 24 h.



Avant-propos :
ma quête
des Gardiens

Le Zootrope
et son équipage

Le Zootrope

Nouvelles

ascendances

Rencontrez

l'équipage

Ascendance

des animaux

éveillés

Ascendance

des athamarus

Ascendance

des centaures

Ascendance

des hommes-

poissons

Ascendance

des minotaures

Ascendance

des surkis

Techniques
et astuces

Services
et équipement

Ménagerie
de Golarion

Les Gardiens
de la nature

Épilogue :
la conclusion
d'un voyage

Glossaire et index

MONTURE PÉLAGIENNE ➔

DON 5

ATHAMARU

Conditions. Vous êtes sous l'eau et adjacent à une créature qui est plus grande que vous, qui a une Vitesse de nage et qui accepte de vous porter sur son dos.

Après avoir travaillé avec des bêtes de somme aquatiques pendant des années, vous avez appris à les monter et à les diriger facilement. Vous Vous mettez en selle et Dirigez l'animal pour lui donner un ordre de votre choix.

NAGEUR EXPÉRIMENTÉ

DON 5

ATHAMARU

Vous vous déplacez dans l'eau avec aisance et maîtrisez vos mouvements grâce à des années de pratique. Vous ignorez le terrain difficile en milieu aquatique. De plus, nager vers le haut ou le bas n'est pas considéré comme un terrain difficile pour vous.

ODEUR NAUSÉABONDE

DON 5

ATHAMARU POISON

Prérequis Émettre une odeur défensive

Vous avez développé la maîtrise de vos phéromones défensives et les avez concentrées sous une forme nocive. Une créature qui échoue à son jet de sauvegarde contre votre action Émettre une odeur défensive devient également malade 1 (ou malade 2 en cas d'échec critique).

NIVEAU 9

ASSISTANCE DE L'ÉMISSAIRE

DON 9

ATHAMARU

En tant qu'émissaire, vous avez aidé des créatures terrestres à voyager sous l'eau pour visiter vos communautés. Vous obtenez *pieds en nageoires* et *respiration aquatique* en tant que sorts innés primordiaux de rang 3. Vous pouvez lancer chacun de ces sorts une fois par jour.

DÉTOXIFICATION DES CORAUX ➔➔

DON 9

ATHAMARU

Prérequis Symbiotes coralliens

Fréquence 1 fois/heure

La colonie de corail dont vous avez pris soin a fusionné avec vos reins pour ajouter une couche de filtration supplémentaire. Faites un jet de sauvegarde contre un unique poison vous affectant avec un bonus de circonstances de +2.

MURÈNE DE MONTE

DON 9

ATHAMARU

Soit vous avez dressé une murène géante depuis son éclosion, soit vous avez apprivoisé une murène sauvage. Vous obtenez le don de compétence Animal lié, même si vous ne remplissez pas les prérequis, pour vous lier avec une murène géante. Lorsque vous Dirigez cet animal pendant que vous le montez afin qu'il effectue une action de déplacement, vous réussissez automatiquement au lieu de devoir tenter un test.

Spécial. Si vous possédez les dons ancestraux Civelle de compagnie ou Amie anguille adulte, cet animal de compagnie peut devenir votre animal lié. Vous n'avez pas besoin de passer 7 jours d'intermède pour vous lier avec l'anguille et vous réussissez automatiquement le test de Nature. Vous pouvez ensuite bénéficier d'un réapprentissage pour remplacer ces dons.

ODEUR PERSISTANTE

DON 9

ATHAMARU

Prérequis Émettre une odeur défensive

Vos phéromones subsistent désormais sur les créatures. Lorsqu'une cible échoue à son jet de sauvegarde contre votre pouvoir Émettre une odeur défensive, elle subit également 1d6 dégâts de poison persistants. Les dégâts augmentent à 2d6 au niveau 13, et 3d6 au niveau 17.

NIVEAU 13

ANGUILLE DE MONTE RAPIDE

DON 13

ATHAMARU

Votre entente avec votre anguille vous permet de la guider pour éviter les dangers pendant qu'elle nage. Lorsque vous chevauchez une anguille, celle-ci ignore le terrain difficile en nageant et obtient un bonus de circonstances de +2 à toutes ses défenses contre les réactions déclenchées par son déplacement.

ÉLECTRO-RÉCEPTEURS SENSIBLES

DON 13

ATHAMARU

Vous développez des organes spécialisés qui vous permettent de détecter même les battements de cœur les plus faibles. Vous pouvez détecter les créatures vivantes et toute créature dotée du trait

LES AVENTURIERS ATHAMARUS

Les athamarus sont fortement motivés par la communauté et la plupart de ceux qui choisissent de la quitter pour partir à l'aventure ont une bonne raison de le faire. Beaucoup se lancent dans l'aventure pour protéger leur communauté ou résoudre un problème particulier, tandis que d'autres sont jetés dans le monde extérieur suite à une tragédie. Les historiques de dresseur, d'émissaire et de marin conviennent bien aux athamarus. Les champions ou les rôdeurs montés sur des anguilles sont souvent les protecteurs des communautés athamarues, et ceux qui veulent nouer des relations deviennent bardes. Bien que les lanceurs de sorts athamarus soient généralement rares, certains deviennent druides grâce à leur puissante connexion avec le monde naturel.

électricité. Il s'agit d'un sens imprécis qui a une portée de 6 m. Cette portée double lorsque vous êtes sous l'eau, mais uniquement dans l'étendue d'eau dans laquelle vous vous trouvez.

RÉCUPÉRATION RAPIDE DES PHÉROMONES

DON 13

ATHAMARU

Prérequis Émettre une odeur défensive

Votre réserve de phéromones se reconstitue très rapidement. Vous pouvez Émettre une odeur défensive une fois par heure plutôt qu'une fois par jour.

RÉSERVE DE CORAIL

DON 13

ATHAMARU

Prérequis Symbiotes coralliens

Fréquence 1 fois/jour

Conditions. Vous êtes affaibli ou fatigué.

Vos symbiotes coralliens fournissent une réserve d'énergie dans laquelle vous pouvez puiser en cas de besoin. Vous supprimez votre état affaibli ou fatigué (si vous êtes affecté par les deux, choisissez celui que vous supprimez). Après 1 min, l'état revient avec la durée restante qu'il avait lorsque vous l'avez supprimé.

NIVEAU 17

EMBUSCADE DE LA MURÈNE

DON 17

ATHAMARU

Déclencheur. Vous êtes caché et une créature qui ne vous a pas détecté passe à 6 m ou moins de vous.

Comme les murènes que les communautés d'athamarus élèvent et dressent, vous savez comment frapper rapidement depuis votre cachette. Marchez rapidement ou Nagez directement vers la créature qui a déclenché cette réaction et effectuez une Frappe au corps à corps contre elle. La créature ciblée est prise par surprise par cette attaque.

Spécial. Si vous chevauchez une anguille, vous pouvez ordonner à l'anguille de se déplacer au lieu de vous déplacer vous-même.

LIEN VITAL CORALLIEN

DON 17

ATHAMARU | GUÉRISON

Prérequis Symbiotes coralliens

Fréquence 1 fois/jour

Vos symbiotes coralliens ont grandi dans votre système sanguin et sont maintenant enroulés autour de votre cœur. Lorsque vous devriez mourir, le corail de votre corps libère une explosion d'énergie curative. Elle vous empêche de mourir et vous redonne 4d8 points de vie. Une fois ce pouvoir utilisé, le corail devient gris terne et ne vous apporte aucun avantage jusqu'à la fin de vos prochains préparatifs quotidiens.

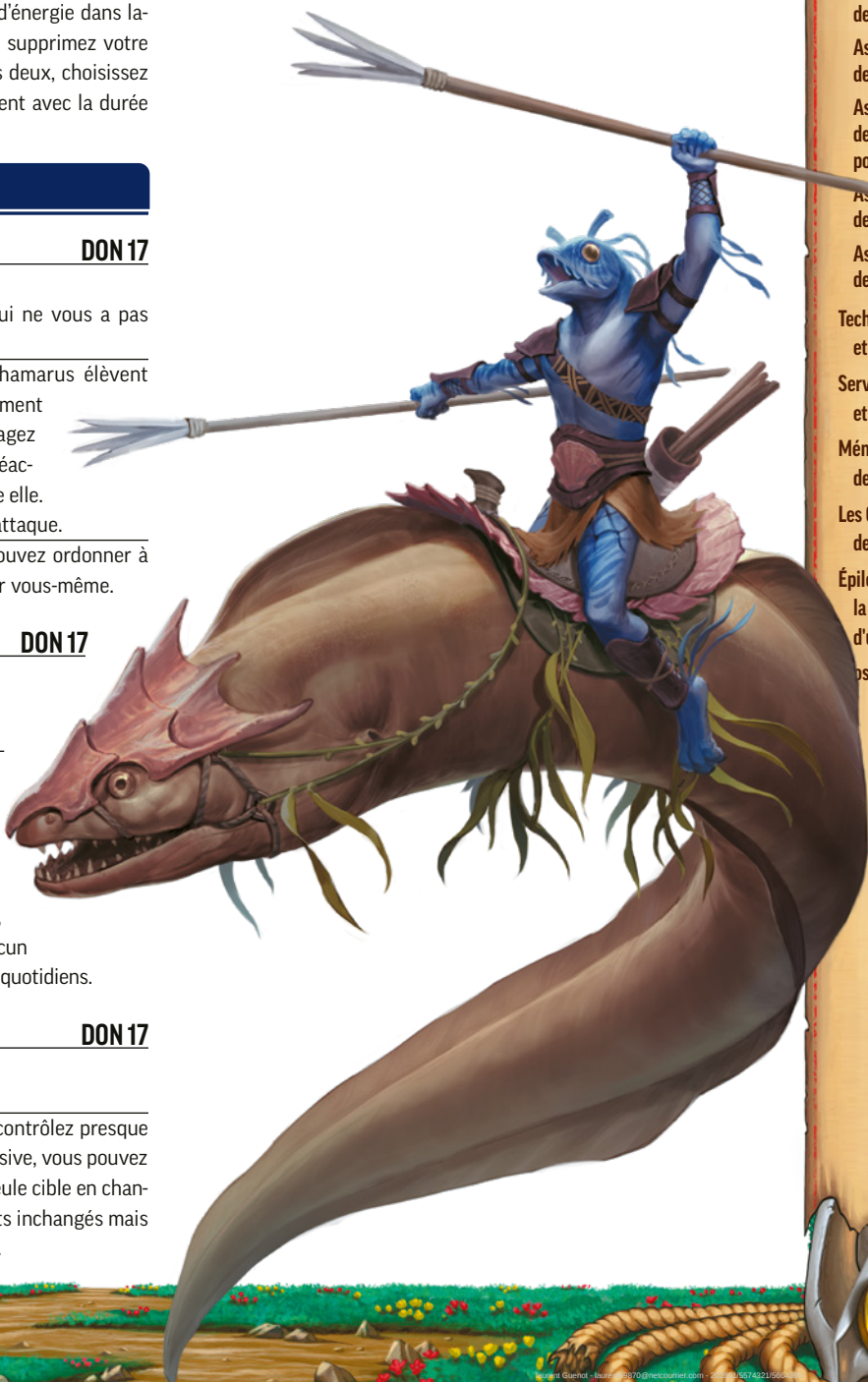
ODEUR AGRESSIVE

DON 17

ATHAMARU

Prérequis Émettre une odeur défensive

Vous maîtrisez vos phéromones défensives et les contrôlez presque totalement. Lorsque vous Émettez une odeur défensive, vous pouvez soit choisir d'augmenter les dégâts infligés à une seule cible en changeant les dés de dégâts en d8, soit laisser les dégâts inchangés mais pulvériser vos phéromones dans un cône de 4,5 m.



CENTAURE

Les centaures sont de fiers nomades qui parcourent leurs territoires ancestraux de long en large, protégeant leurs terres de l'exploitation et des intrusions. Ce sont des survivalistes qui tissent des liens étroits avec leur famille et leur communauté et qui tiennent bon face au danger. Nombre d'entre eux sont des chasseurs, des pisteurs et des guerriers habiles qui se battent avec un arc, de l'acier et leurs sabots. Courageux et têtus, ils sont prêts à défier les ennemis les plus féroces et les forces les plus importantes pour protéger leurs demeures, leurs proches et leurs territoires.

En tant que chasseurs-cueilleurs, les centaures dépendent de la générosité du monde naturel pour se nourrir. Les jeunes apprennent à cultiver et à respecter les écosystèmes environnants afin que la terre reste saine et généreuse tout au long de leur vie et qu'elle soit préservée pour les générations futures. Les centaures comprennent qu'une terre exploitée ou spoliée est impropre à la survie, tout comme un troupeau meurt si on le chasse trop souvent. Par le passé, cette négligence et cette avidité ont entraîné la famine et la perte de territoires, et la plupart des centaures veillent

à ne pas répéter les erreurs de leurs lointains ancêtres. Ils préfèrent ainsi s'adapter à leur environnement plutôt que d'en abuser pour pouvoir vivre de manière confortable. Ils sont les gardiens de la nature et leurs croyances les poussent à s'opposer aux citadins insouciantes et aux expansionnistes dont les pratiques d'exploitation s'avèrent dangereuses, telles que la chasse et la déforestation excessives, la pollution et le développement urbain.

Les centaures sont heureux lorsqu'ils voyagent et beaucoup deviennent inquiets ou tombent malades s'ils restent trop longtemps confinés ou sédentaires. Ils aiment les courses et l'athlétisme et sont très compétitifs, s'efforçant toujours d'améliorer leurs performances antérieures et de surpasser leurs camarades. C'est pourquoi ils sont souvent considérés par les étrangers comme contestataires et rustres. La plupart des centaures apprécient les tournois physiques, en particulier les sports d'équipe, et accordent des récompenses modestes mais précieuses aux vainqueurs, même si pour beaucoup d'entre eux, le droit de se vanter est le plus grand des trophées. Tous les centaures ne sont pas des athlètes mais la plupart d'entre eux aiment l'effort et s'adonnent naturellement à des activités qui font battre leur cœur et circuler leur sang.

Si vous voulez jouer un personnage qui court librement et fièrement, et qui prend toujours soin de ses compagnons, vous devriez jouer un centaure.

Vous...

- Faites tout ce qui est en votre pouvoir pour protéger votre demeure et les personnes que vous aimez.
- Aimez la compétition, en particulier les sports organisés et les épreuves de force ou d'endurance.
- Respectez et valorisez le monde naturel.

Les autres...

- Supposent que vous êtes un expert à l'arc ou un guerrier féroce.
- Pensent que vous comprenez les chevaux.
- Vous considèrent comme agressif et avec un esprit trop compétitif.

Description physique

Les centaures ont la forme d'humains musclés avec un corps de cheval en dessous de la taille. Robustes et forts, ils peuvent porter de lourds fardeaux et des charges encombrantes pendant de longues périodes. La taille, les cheveux et la coloration des centaures varient considérablement. La plupart d'entre eux mesurent en moyenne 1,8 m et pèsent plus de 900 kg. Alors que la coloration est souvent héritée, les marques sur la robe d'un centaure sont imprévisibles et beaucoup sont fiers des motifs, des emplacements et des diverses couleurs qui distinguent leur pelage. Ces marques sont présentes à la naissance et ne changent pas au cours de leur vie. Autrefois, les marques d'un centaure étaient utilisées pour prédire son avenir. Bien que cette tradition soit tombée en désuétude depuis la disparition des prophéties, certaines marques particulièrement rares sont encore aujourd'hui considérées comme des signes de chance ou de malchance.



Société

Les centaures sont originaires du continent de Casmaron et la plupart y résident encore aujourd'hui, notamment sur Iblydos et en Iobarie. Sur Iblydos, de nombreux centaures forment une société agraire qui s'occupe avec soin et de manière durable des terres agricoles et des jardins, en particulier des fleurs sauvages, des olives, des figues et des raisins, à partir desquels ils produisent un vin apprécié (et puissant). Grâce aux contes populaires concernant les centaures quasi mythiques, Elthavus et Ventriadi, célèbres mentors de nombreux anciens dieux-héros iblydiens, on croit traditionnellement que les centaures excellent dans la formation des héros, et les centaures n'ont rien fait pour contredire cette croyance. La plupart des centaures apprécient le patronage et les chefs militaires, guérisseurs, astronomes, ingénieurs et autres experts vieillissants sont souvent ravis de transmettre leur savoir aux jeunes générations. Grâce à leur esprit de compétition, certains enseignants centaures rivalisent entre eux pour former les étudiants, les soldats et les intellectuels les plus prometteurs.

Au fil du temps, les centaures se sont répandus dans une grande partie de la mer Intérieure via la Iobarie, notamment sur l'île de Kortos où les rancunes envers les citoyens d'Absalom sont tenaces. Là, les centaures mènent une guérilla contre les intrus constants sur leur territoire et affrontent les harpies et les minotaures des environs. Ils sont présents dans les plaines et les forêts, dans les prairies alpines et dans toute la région de Grandbois.

Les centaures entretiennent de vastes territoires qu'ils parcourent en cueillant et en chassant au sein de communautés nomades. Ces territoires sont bien définis et sont entretenus par les générations successives. Au cœur de chaque territoire se trouve un lieu d'importation centralisé. Souvent, un site religieux, un lieu de rencontre ou un camp est maintenu pour les centaures malades ou âgés qui ne peuvent plus voyager avec le reste de leur groupe. Parfois, ce camp est un établissement permanent, construit en bois, en calcaire, en briques d'argile ou en marbre, selon la région et l'environnement, et entouré de champs soigneusement cultivés ou de troupeaux de poules, de chèvres ou de moutons. Les centaures ont une affection passagère pour les animaux mais ils ont rarement des animaux domestiques et trouvent les chevaux rebutants.

Une bande de centaures est une communauté soudée, dirigée par un membre respecté du groupe qui s'est montré capable, sage et calme sous la pression. En général, ces chefs sont d'âge moyen ou plus âgés car les centaures considèrent que l'expérience de la vie est une qualité nécessaire pour diriger. Il est rare qu'un centaure ou une bande choisisse de devenir sédentaire ou de s'intégrer à une nation plus importante. Il s'agit souvent de petites bandes dont les territoires ont été détruits ou volés, d'émissaires représentant leurs bandes, d'aventuriers, de solitaires, de parias ou même de groupes qui ne peuvent tout simplement pas survivre face à un ennemi militaire supérieur. Quoi qu'il en soit, ce choix n'est pas fait à la légère car la plupart des centaures se sentent à l'étroit dans les environnements urbains, en particulier dans les agglomérations construites pour des personnes plus petites qu'eux.

Lorsqu'elles sont bâties, les constructions des centaures sont grandes et aérées afin de permettre une grande liberté de mouvement. Leurs bâtiments sont communautaires, toujours au-dessus du sol et ouverts aux éléments par endroits : de larges portes maintenues ouvertes ou des trappes dans le toit et les murs pour laisser passer la lumière. La plupart sont construits en bois, en chaume et en briques de terre, tandis que sur Iblydos, les matériaux plus durs comme le marbre et la pierre sont plus fréquents. En Iobarie, ils occupent souvent d'anciennes ruines cyclopéennes qui offrent beaucoup d'espace.

Là-bas, l'herboristerie, la médecine et la purification magique sont des compétences plus communément appréciées en raison des épidémies et des maladies incessantes qui sévissent dans la région. Une bande de centaures évite de voyager sans quelques guérisseurs compétents, et même les groupes de chasseurs et les éclaireurs se séparent rarement longtemps. Les guérisseurs et les herboristes centaures mettent souvent de côté leurs différences et leurs affiliations pour échanger leurs connaissances lors de rassemblements annuels connus sous le nom de Réconforts. Les représentants des bandes de tout le pays y échangent leurs découvertes médicales

RARETÉ

Peu courant

POINTS DE VIE

8

TAILLE

Grande

VITESSE

9 m

PRIMES D'ATTRIBUTS

Force

Sagesse

Libre

PÉNALITÉ D'ATTRIBUT

Charisme

LANGUES

Commun

Féérique

Langues supplémentaires égales à votre modificateur d'Intelligence (s'il est positif). Choisissez parmi les langues suivantes : arboréen, cyclope, nain, elfique, gnomien, halfelin, jotun et toute autre langue à laquelle vous avez accès (par exemple, les langues répandues dans votre région).

TRAITS

Bête

Centaure

Humanoïde

MONTURE

Le corps du cheval est bien adapté au transport d'alliés de confiance. Un PJ peut vous chevaucher s'il est plus petit que vous d'une catégorie de taille (taille Moyenne pour la plupart des centaures) au lieu de devoir être plus petit de deux catégories de taille.

ROBUSTE

Vous augmentez de 2 vos limites d'Encombrement et de surcharge.

VISION DANS LE NOIR

Vous voyez dans les ténèbres et dans la lumière faible aussi bien que dans la lumière vive, mais quand vous êtes dans les ténèbres, vous voyez en noir et blanc.



Avant-propos :
ma quête
des Gardiens

Le Zootrope
et son équipage

Le Zootrope

Nouvelles
ascendances

Rencontrez
l'équipage

Ascendance
des animaux
éveillés

Ascendance
des athamarus

Ascendance
des centaures

Ascendance
des hommes-
poissons

Ascendance
des minotaures

Ascendance
des surkis

Techniques
et astuces

Services
et équipement

Ménagerie
de Golarion

Les Gardiens
de la nature

Épilogue :
la conclusion
d'un voyage

Glossaire et index

et autres connaissances. Le plus grand de ces Réconforts a lieu deux fois par an à Vurnirn, la plus grande communauté de centaures de Iobarie.

À Kaer Maga, au Chéliax, au Molthune et en Oprak, les centaures se sont intégrés dans ces grandes nations, vivant parfois comme citoyens et marchands mais servant le plus souvent comme soldats et mercenaires. Au Garund, les centaures parcourent les plaines et les savanes. Ils s'entendent bien avec d'autres cultures soucieuses de la nature, s'associant avec les félices, les tripkis, les elfes et les orcs pour combattre les démons près du lac Ocota, les morts-vivants près des frontières du Geb et de Mzali, et d'autres menaces dangereuses. Les centaures restent des ennemis déclarés du Taldor et de l'Andoran, se souvenant bien des anciennes guerres avec l'empire expansionniste du Taldor qui les a repoussés dans la forêt de Verduran. Dans ces régions, nombreux sont ceux qui rêvent de reprendre leurs territoires ancestraux aux Taldoriens et aux Andorans, une dangereuse chimère qui entraînerait à coup sûr la mort d'innombrables centaures.

Les centaures croient aux réformes et comptent souvent sur la pression de la communauté pour décourager les comportements nuisibles. Les impénitents et les plus grands transgresseurs risquent l'exil au-delà des frontières du groupe. En effet, les centaures évitent de mettre fin à la vie des leurs, sauf en temps de guerre et en plein combat. Si certaines bandes de centaures, au service de démons et d'autres dieux immondes, peuvent attaquer d'autres centaures, elles préfèrent tout de même harceler d'autres ennemis.

Les centaures considèrent que les selles et les brides sont à la fois contraignantes et honteusement insultantes, un peu comme des entraves et des cages. Ils méprisent les cavaliers et refusent de servir de montures, sauf dans les circonstances les plus graves ou en cas d'urgence, ou seulement par leurs plus fidèles compagnons.

Ils ne portent qu'un seul nom et gagnent parfois une appellation grâce à leurs exploits, leur apparence ou leurs traits de caractère, telle que Sabot de foudre ou Coureur du vent. En dehors de leurs frontières territoriales, les centaures utilisent le nom de leur groupe comme identifiant supplémentaire. Ceux qui s'installent dans d'autres nations adoptent le nom de leur groupe comme nom de famille ou se créent un nom de famille unique, fondant ainsi une lignée transmise aux générations futures.

Exemples de noms : Aecora, Demeleon, Ertris, Hycanthe, Irdan, Jalwayne, Karala, Malion, Oridius, Tolron, Vorag

Croyances

Les croyances d'un centaure dépendent souvent du lieu et de la manière dont il a été élevé. De nombreux centaures suivent la verte religion ou vénèrent des divinités qui partagent leur respect de la nature, comme Cernunnos, Érastil ou Gozreh.

D'autres se sentent proches de Desna, la déesse du voyage. Les guérisseurs et les herboristes préfèrent Immonhiel ou Pharasma. Dans les zones urbaines, Kurgess et Gorum sont préférés, selon le tempérament et la profession du centaure.

Les centaures ont deux figures religieuses principales : Les Orateurs de la nature et les Orateurs de la foi. Les Orateurs de la nature ne font qu'un avec la nature, ils sont des adeptes de la verte religion, des herboristes exceptionnels et ont appris à connaître les voies du monde naturel. Les Orateurs de la foi sont des dévots pieux de dieux, de démons, de célestes et d'autres entités.

Les deux sont respectés de la même manière, considérés comme les deux faces d'une même pièce. Grâce à leurs Orateurs, les centaures interagissent avec le monde au-delà de ce qu'ils peuvent voir et ressentir, ils dirigent des cérémonies, des célébrations et des prières. Les célébrations sont généralement divisées en deux catégories : les débuts et les fins, les débuts tels que les mariages, les naissances et le printemps étant célébrés à l'aube, et les fins telles que les récoltes, les funérailles et les séparations étant célébrées au crépuscule. Les rites mortuaires varient selon les régions et les cultures mais les groupes sédentaires et ceux qui cultivent des champs ou des jardins brûlent souvent leurs morts sur des bûchers, libérant ainsi leur esprit de leur corps matériel, puis utilisent leurs cendres pour fertiliser les cultures afin que les défunts puissent continuer à servir leur communauté. Dans les régions au sol rocaillieux ou au climat glacial, les centaures enterrent leurs morts sous des cairns et des monticules de pierres.

Édits populaires. Assurer la transmission des connaissances, vivre en harmonie avec le monde naturel, jouer franc jeu lors des compétitions honnêtes
Anathèmes populaires. Arrêter de voyager, encourager la destruction gratuite d'un paysage naturel.

HÉRITAGES CENTAURES

Les centaures forment un peuple diversifié qui s'adapte à son environnement et aux besoins qu'ils doivent accomplir. Choisissez l'un des héritages de centaure suivants au niveau 1.

Centaure à l'allure de poney

Vous êtes plus petit que la plupart des autres centaures, mais vous n'en êtes pas moins rapide. Votre taille est Moyenne au lieu de Grande. Vous gagnez un bonus de circonstances de +1 aux jets de sauvegarde de Réflexes.

Centaure à la robe tachetée

Votre robe est tachetée ou zébrée, ce qui vous confère un camouflage naturel dans votre environnement natal. Sélectionnez un terrain parmi les suivants : arctique, désert, forêt, montagne, plaine ou marais. Dans le terrain que vous avez choisi, vous bénéficiez d'un bonus de circonstances de +1 aux tests de Discrétion pour Vous cacher ou Être furtif, ainsi qu'aux tests de Duperie pour Feinter.

Centaure au cœur vaillant

Vous êtes un centaure robuste, à l'allure inflexible et au cœur vaillant. Vous gagnez 10 points de vie au lieu de 8 grâce à votre ascendance et vous bénéficiez d'un bonus de circonstances de +1 aux tests d'Acrobaties pour Garder l'équilibre et à votre DD de Réflexes pour éviter les crocs-en-jambe.

Centaure aux sabots de fer

Vos sabots sont incroyablement solides et constituent des armes redoutables. Vous gagnez une attaque de sabot qui inflige 1d6 dégâts contondants. Vos sabots font partie du groupe pugilat et possèdent les traits finesse et mains nues.

Centaure orateur en herbe

Vous êtes né avec une étincelle de magie qui pourrait vous permettre de devenir un Orateur de la nature ou un Orateur de la foi. Sélectionnez divine ou primordiale. Si vous avez choisi l'option divine, vous êtes un Orateur de la foi. Si vous avez choisi primordiale, vous êtes un Orateur de la nature. Ce choix est définitif. Vous gagnez un tour de magie de la liste de sorts choisie. Vous pouvez le lancer à volonté comme un sort inné. Un tour de magie est intensifié à un rang de sort égal à la moitié de votre niveau, arrondi à l'entier supérieur.

Centaure vent-vif

Vous êtes élané et capable d'atteindre des vitesses incroyables grâce à vos seuls sabots. Votre vitesse augmente de 1,5 m.

DONS ANCESTRAUX

Vous gagnez un don ancestral au niveau 1, puis un nouveau don ancestral tous les quatre niveaux suivants (aux niveaux 5, 9, 13 et 17). En tant que centaure, vous choisissez parmi les dons ancestraux suivants.

NIVEAU 1

CONNAISSANCES CENTAURES

DON 1

CENTAURE

Vous avez appris à prendre soin de votre environnement et des vôtres. Vous gagnez le rang de maîtrise qualifié en Médecine et Nature. Si vous êtes automatiquement qualifié dans l'une de ces compétences (grâce à votre historique ou votre classe, par exemple), vous devenez qualifié dans une compétence de votre choix.

Vous gagnez également le don général de Connaissances supplémentaires : Connaissances centaures.

FAMILIARITÉ AVEC LES ARMES CENTAURES

DON 1

CENTAURE

Vous avez appris à manier les armes de prédilection de votre peuple, devenant un archer et un joueur émérite. Vous êtes familier avec la lance d'arçon, l'arc long, la pique, l'arc court et la lance ; en termes de maîtrise, vous traitez ces armes de guerre comme des armes simples.

Au niveau 5, chaque fois que vous obtenez un coup critique avec l'une de ces armes, vous bénéficiez de son effet critique spécialisé.

HERBORISTE COMPÉTENT

DON 1

CENTAURE

On vous a appris à concocter des remèdes curatifs avec diverses herbes et plantes. Vous obtenez le don Artisanat alchimique, sauf

que vous devez sélectionner les objets suivants que vous ajoutez dans votre formulaire : antidote inférieur, antimaladie inférieur et élixir de vie mineur, ainsi qu'une quatrième formule alchimique commune de niveau 1 de votre choix. Vous pouvez utiliser Nature au lieu d'Artisanat pour Fabriquer un objet alchimique doté du trait guérison.

ROMPU AUX TRAVAUX DE FORCE

DON 1

CENTAURE

Vous êtes habitué aux longues journées de travail physique. Vous bénéficiez d'un bonus de circonstances de +1 aux tests d'Athlétisme pour Ouvrir de force et Pousser, ainsi qu'aux jets de sauvegarde de Vigueur pour éviter d'être fatigué. Lorsque vous réussissez un test d'Athlétisme pour Pousser, vous obtenez un succès critique à la place.

SABOTS D'ACIER

DON 1

CENTAURE

Prérequis héritage de centaure aux sabots de fer

Vous avez recouvert vos sabots d'acier ou d'autres renforts destinés à infliger un maximum de dégâts. Votre attaque de sabot inflige 1d8 dégâts contondants au lieu de 1d6.





Avant-propos :
ma quête
des Gardiens

Le Zootrope
et son équipage

Le Zootrope
Nouvelles
ascendances
Rencontrez
l'équipage
Ascendance
des animaux
éveillés
Ascendance
des athamarus
Ascendance
des centaures
Ascendance
des hommes-
poissons
Ascendance
des minotaures
Ascendance
des surkis

Techniques
et astuces

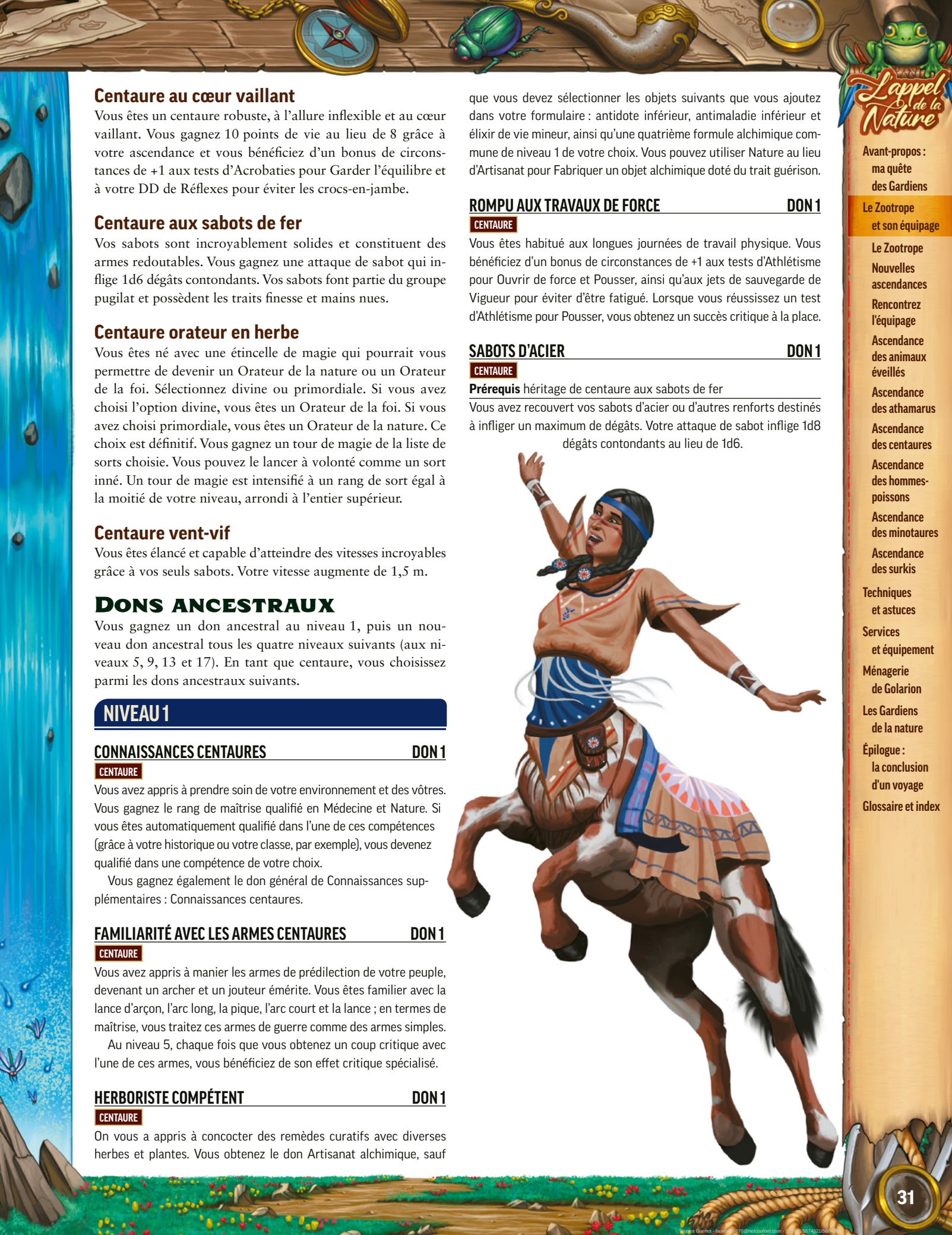
Services
et équipement

Ménagerie
de Golarion

Les Gardiens
de la nature

Épilogue :
la conclusion
d'un voyage

Glossaire et index



31

NIVEAU 5

ARCHER À LONGUE DISTANCE

DON 5

CENTAURE

Vous vous êtes entraîné à harceler vos ennemis de loin, en utilisant votre rapidité pour rester à distance et votre vue perçante pour garder la cible dans votre ligne de mire. Vous réduisez de 1 le malus, jusqu'à un minimum de 0, lorsque vous attaquez au-delà du premier facteur de portée et que vous utilisez des armes du groupe des arcs.

MENTOR FIER

DON 5

CENTAURE

Vous aimez guider vos élèves et vous êtes fier de leurs réalisations. Si vous obtenez un échec critique lors d'une tentative pour Aider, vous obtenez un échec à la place. Chaque fois que vous Aidez avec succès un allié qui réussit le test pour lequel vous l'avez Aidé, vous ressentez un élan de fierté et gagnez un nombre de points de vie temporaires égal à votre niveau et qui durent 1 min.

MONTURE ACCOMMODANTE

DON 5

CENTAURE

Vous vous êtes entraîné à servir de monture, ne serait-ce que pour vos alliés les plus fidèles. Lorsqu'un autre PJ vous chevauche comme une monture, votre coordination experte lui permet de gagner trois actions au début de son tour, au lieu des deux qu'il devrait normalement gagner lorsqu'il est porté par un autre PJ (voir p. 9). Vous ne gagnez toujours que deux actions au début de votre tour, au lieu de trois, car vous dépensez une action pour le maintenir fermement sur votre dos.

ORATEUR EN FORMATION

DON 5

CENTAURE

Prérequis héritage de centaure orateur en herbe ou capacité à lancer un sort divin ou primordial

Vous avez commencé votre formation d'Orateur. Sélectionnez divine ou primordiale. Si vous avez choisi l'option divine, vous êtes un Orateur de la foi. Si vous avez choisi primordiale, vous êtes un Orateur de la nature. Si vous avez déjà pris cette décision (par exemple, parce que vous êtes un orateur en herbe), vous devez sélectionner le même Orateur que celui précédemment choisi. Ce choix est définitif. Si vous êtes un Orateur de la foi, vous pouvez lancer bénédiction une fois par jour en tant que sort inné divin. Si vous êtes un Orateur de la nature, vous pouvez lancer pas rapide une fois par jour en tant que sort inné primordial.

NIVEAU 9

DÉFENSE DE L'ORATEUR

DON 9

CENTAURE

Prérequis héritage de centaure orateur en herbe ou Orateur en formation

En tant qu'Orateur, vous avez tissé des liens profonds avec des esprits puissants que vous pouvez inciter à se dresser pour vous défendre, vous et votre peuple. Si vous êtes un Orateur de la foi, vous pouvez invoquer des dieux ou des êtres planaires puissants pour lancer partage de force vitale et rapport, chacun une fois par jour comme des sorts divins innés ; si vous êtes un Orateur de la nature, vous pouvez invoquer les forces de la nature pour lancer enchevêtrement végétal et résistance environnementale, chacun une fois par jour en tant que sorts innés primordiaux.

DÉFIANCE OBSTINÉE

DON 9

CENTAURE

Vous êtes courageux et têtu et vous refusez de céder ou de vous plier aux désirs d'autrui. Vous bénéficiez d'un bonus de statut de +1 aux jets de sauvegarde contre les effets mentaux. De plus, vous gagnez la réaction Je te défie !

Je te défie ! ➡ (fortune, mental) ; Déclencheur. Vous ratez un jet de sauvegarde contre un effet mental ; Fréquence 1 fois/heure ; Effet. Vous refaites le jet de sauvegarde déclencheur et devez garder le deuxième résultat.

FÉROCE COMPÉTITEUR ➡

DON 9

CENTAURE MENTAL

Fréquence 1 fois/jour

Vous défiez un unique allié dans une compétition physique. Cette compétition doit comprendre l'accomplissement d'un objectif spécifique

pour une utilisation spécifique de la compétence Acrobaties ou Athlétisme, comme Escalader jusqu'au sommet d'un mur, faire un Croc-en-jambe sur un ennemi spécifique ou Sauter en longueur au-dessus d'un gouffre. Vous et l'allié que vous avez choisi bénéficiez d'un bonus de circonstances de +2 au test de compétence associé pendant 1 min ou jusqu'à ce que l'un d'entre vous remporte le défi, selon ce qui se produit en premier. Si vous remportez cette compétition, vous bénéficiez d'un bonus de statut de +2 aux tests d'Intimidation pendant 1 h.

HERBORISTE CUEILLEUR

DON 9

CENTAURE

Prérequis Herboriste compétent

Votre expertise des herbes s'est améliorée. Chaque jour, dans le cadre de vos préparatifs quotidiens, vous pouvez récolter des ingrédients dans votre environnement pour fabriquer un objet alchimique temporaire dont vous connaissez la formule. Cet objet alchimique doit avoir le trait guérison. S'il n'est pas consommé avant vos prochains préparatifs quotidiens, l'objet devient inerte.

MENTOR DE LÉGENDE

DON 9

CENTAURE

Vous êtes un enseignant extraordinaire, capable d'inspirer à vos élèves des exploits sportifs et des prouesses d'ingéniosité. Une fois par jour, vous pouvez lancer héroïsme comme un sort divin inné. En plus de ses effets normaux, le sort accorde également un nombre de points de vie temporaires égal à la moitié de votre niveau. Vous ne pouvez pas lancer ce sort sur vous-même.

PERSÉVÉRANT

DON 9

CENTAURE

Fréquence 1 fois/heure

Déclencheur. Vous devriez obtenir l'état fatigué.

Même fatigué, vous refusez d'abandonner, en poussant à l'extrême vos capacités d'endurance. Vous retardez les effets de l'état fatigué pendant 3 rounds. Si l'état fatigué a une durée, celle-ci ne commence à s'écouler qu'après ce délai. Vous ne pouvez plus retarder ou prévenir l'état fatigué après la fin de ce pouvoir.

NIVEAU 13

GALOP INCROYABLE

DON 13

CENTAURE

Vous poussez dépasser vos limites en augmentant brusquement la vitesse de votre galop. Vous Marchez trois fois rapidement.

MÉDECIN MIRACULEUX

DON 13

CENTAURE

Votre capacité à guérir les autres est si miraculeuse que vous pouvez sauver des gens sur le point de mourir. Une fois par jour, vous pouvez lancer souffle de vie comme un sort inné primordial.

PIÉTINEMENT

DON 13

CENTAURE

Vous vous êtes entraîné à piétiner les ennemis plus petits que vous sans vous blesser. Marchez rapidement au double de votre Vitesse. Vous pouvez traverser les espaces des créatures d'une taille inférieure à la votre en Piétinant chaque créature dont vous entrez dans l'espace. Vous ne pouvez tenter de Piétiner la même créature qu'une seule

AVENTURIERS CENTAURES

Les centaures aiment les voyages et l'excitation. L'aventure les tente mais peu d'entre eux sont prêts à quitter leur groupe. Les centaures partent souvent à l'aventure pour protéger leurs terres et leur peuple des étrangers ou des grands maux, pour explorer de nouveaux territoires ou pour jouer le rôle d'ambassadeurs. Beaucoup ont l'historique de médecin militaire, d'herboriste, de chasseur, de nomade, d'éclaireur ou de soldat. Les centaures qui préfèrent le combat deviennent le plus souvent guerriers ou rôdeurs, tandis que les Orateurs de la foi et les Orateurs de la nature sont plus souvent prêtres, druides, oracles ou sorciers. Si certains guérisseurs centaures sont alchimistes, il est plus probable qu'un centaure adopte l'archétype d'herboriste ou de médecin.

fois au cours d'un même Piétinement. Vous infligez un nombre de dégâts contondants égal à votre attaque de sabot (ou à votre Frappe à mains nues si vous n'avez pas d'attaque de sabot) à ces créatures, qui peuvent faire un jet de Réflexes basique contre votre DD de classe.

ROBE DE CAMOUFLAGE

DON 13

CENTAURE

Prérequis héritage de centaure à robe tachetée

Vous avez appris à utiliser votre camouflage naturel à votre avantage, en améliorant votre capacité à vous fondre dans votre environnement grâce à des mouvements minutieux et à des marques ou des vêtements supplémentaires. Dans le terrain que vous avez choisi, vous pouvez Vous cacher ou Être furtif sans abri ou sans être masqué.

NIVEAU 17

FLÈCHE STELLAIRE

DON 17

ATTAQUE | CENTAURE

Les plus grands centaures n'ont pas besoin d'attendre la fin de leur histoire pour toucher les étoiles dans le ciel. Vous tirez une flèche (ou une autre munition), vous murmurez une courte invocation à son intention puis vous Frappez avec une arme à distance. La flèche devient un éclair de lumière stellaire, changeant ses dégâts au choix en dégâts de force ou d'esprit, et lui accordant les effets de la rune spectrale. Lorsque la flèche Frappe sa cible, elle s'effiloche en une constellation d'étoiles qui s'enroule autour des membres de la cible, lui infligeant un malus de circonstances de -3 m à ses Vitesses pendant 2d4 rounds ou l'immobilisant si la Frappe est un coup critique. La cible peut se libérer en effectuant une action Interagir.

FUSIONNER AVEC LA SOURCE

DON 17

CENTAURE

Prérequis héritage de centaure orateur en herbe ou Orateur en formation

Vous êtes l'un des plus puissants Orateurs et pouvez adopter la forme des esprits que vous implorez. Choisissez l'un des sorts suivants que vous pouvez lancer une fois par jour comme un sort inné de rang 7. Si vous êtes un Orateur de la foi, choisissez entre forme angélique (SdM p. 111), forme daémonique (SdM p. 113), forme démoniaque (SdM p. 114) ou forme diabolique (SdM p. 115), que vous lancez en tant que sort divin. Si vous êtes un Orateur de la nature, choisissez entre forme élémentaire ou forme de plante, que vous lancez en tant que sort primordial.



Avant-propos :
ma quête
des Gardiens

Le Zootrope
et son équipage

Le Zootrope

Nouvelles
ascendances

Rencontrez
l'équipage

Ascendance
des animaux
éveillés

Ascendance
des athamarus

Ascendance
des centaures

Ascendance
des hommes-
poissons

Ascendance
des minotaures

Ascendance
des surkis

Techniques
et astuces

Services
et équipement

Ménagerie
de Golarion

Les Gardiens
de la nature

Épilogue :
la conclusion
d'un voyage

Glossaire et index

HOMME-POISSON

Infinis dans leur diversité et impressionnants par leur majesté, les hommes-poissons vivent dans tous les océans de Golarion. Ils se considèrent, non sans mérite, comme les maîtres de la mer. Les hommes-poissons construisent des temples et des palais de coraux aux couleurs vives dans les récifs tropicaux de la mer de Fièvre. Ils chassent les phoques et les baleines pour se nourrir et vivent au sein de petits clans isolés sous la banquise de la mer Étinzelante. Dans l'océan Embaral, les hommes-poissons habitent la grande cité marchande d'Alohmag construite dans la coquille d'un escargot titanesque qui rampe au fond de l'océan.

Bien que la vie quotidienne des hommes-poissons ne soit pas très différente de celle des habitants de la surface, ils ont une relation beaucoup plus intime avec la magie. Dans l'environnement aquatique de la haute mer, tout ce qui dépend du feu et du métal est impossible. Au lieu de cela, les hommes-poissons utilisent le son et l'eau pour façonner par magie des outils et des armes. Ces pouvoirs sont largement répandus dans toutes les communautés d'hommes-poissons, même parmi ceux qui n'ont pas reçu de formation magique formelle.

Vous devriez jouer un homme-poisson si vous voulez un personnage qui incarne la grâce, l'émerveillement et le danger de la mer.

Vous...

- Considérez la magie comme un outil ordinaire, quelque chose de commun et d'utile, plutôt que comme un mystère sublime.
- Vous sentez supérieur dans tous les domaines où l'eau est concernée. Vous pouvez ainsi vous comporter avec mépris et arrogance envers toute personne qui nage ou navigue, ou comme un parent inquiet quant au fait qu'ils pourraient se blesser.

Les autres...

- Sont impressionnés par vos talents musicaux et mystiques.
- Supposent que la vie sous les vagues est très différente de la vie à la surface.

Description physique

Les hommes-poissons forment l'une des ascendances les plus distinctes de Golarion : on ne peut pas vraiment les confondre avec quoi que ce soit d'autre. Ils ont un corps d'humanoïde au-dessus de la taille et leur corpulence est puissante avec des traits aquadynamiques marqués. Leurs yeux sont un peu plus grands que ceux des humains et beaucoup d'entre eux ont des oreilles légèrement pointues, semblables à celles des aïuvarins. Au-dessous de la taille, les hommes-poissons ont le corps de grands poissons, chacun avec une longue queue écaillée se terminant par une ou deux nageoires.

Leur peau et leurs écailles sont de toutes les couleurs possibles et imaginables. La partie supérieure de leur corps a le plus souvent des teintes de peau similaires à celles des humains ou des elfes vivant dans la même région : les hommes-poissons des Chaînes, par exemple, sont très semblables aux Lirgenis, tandis que ceux qui vivent dans la mer de Vapeur ressemblent quelque peu à leurs voisins ulfes. Les hommes-poissons qui habitent loin de la terre ferme adoptent des couleurs plus proches de celles des poissons : bleu, gris ou même vert. Ceux des abysses ont une peau gris foncé, bleu nuit ou même translucide.

La queue des hommes-poissons est colorée comme les poissons des régions dans lesquelles ils vivent. Dans les zones tempérées où vivent la majorité d'entre eux, leur corps est irisé et argenté, avec des taches grises ou bleues. Les hommes-poissons tropicaux peuvent afficher des motifs de couleurs chatoyantes, tandis que ceux nés dans les profondeurs peuvent avoir des écailles translucides ou des rayures légèrement bioluminescentes.

Société

On trouve des hommes-poissons aux quatre coins de chaque océan mais la plus grande concentration vit dans des royaumes aquatiques tentaculaires sur les bancs continentaux, généralement dans des eaux tempérées regorgeant de poissons. Ils considèrent les eaux profondes à peu près de la même manière que les habitants de la surface considèrent les montagnes ou les déserts : certains peuvent y



vivre mais ce n'est pas vraiment l'environnement idéal. Leurs territoires se composent de plusieurs villes et villages, parfois gérés par des familles aristocratiques dont les politiques de cour rivalisent avec celles de n'importe quelle monarchie de la mer Intérieure. Ces entités politiques mènent une diplomatie active les unes avec les autres, concluant des alliances et des traités commerciaux. Beaucoup d'entre elles ont tendance à se montrer plus réservées à l'égard des habitants de la surface mais certaines sont fascinées par cette dernière et cherchent activement à la connaître, que ce soit en utilisant des appareils de mobilité spécialisés remplis d'eau pour se rendre sur la terre ferme ou en recourant à d'anciennes magies de transformation.

Les hommes-poissons accordent une grande importance à la magie, et tout homme-poisson souhaitant accéder à un poste de dirigeant doit maîtriser la magie du vent, des vagues et des chants. Les rois et reines hommes-poissons ne sont pas nécessairement les mages les plus puissants de leur territoire mais ils n'en sont généralement pas loin car ils ont accès à une multitude d'enseignements et d'artefacts transmis de génération en génération.

Les hommes-poissons ont autant de types de noms qu'il existe de cultures, mais quelques tendances prédominent. Des cliquetis semblables à ceux des dauphins et des plaintes comme celles des baleines ponctuent leurs noms mélodieux, et les variations de hauteur et de tonalité permettent de distinguer les noms similaires. Les hommes-poissons qui traitent régulièrement avec les habitants de la surface adoptent souvent des noms empruntés aux cultures locales de la surface, d'autant plus que les noms des hommes-poissons ont tendance à sonner bizarrement à leurs oreilles lorsqu'ils sont prononcés dans l'air plutôt que dans l'eau.

Exemples de noms : Aloori, Iri'kik, Ouliette, T'konaa, Uathanak

Croyances

En général, les hommes-poissons adoptent les mœurs et coutumes de leurs parents et des communautés dans lesquelles ils ont été élevés. Elles varient considérablement d'une région à l'autre. Par exemple, certains hommes-poissons sont censés vivre en harmonie avec la nature, tandis que d'autres suivent un ensemble de lois rigides ordonnées par leurs ancêtres. Beaucoup croient que les actes altruistes améliorent la communauté dans son ensemble, même s'ils ne produisent pas immédiatement des résultats bénéfiques pour celui qui a agi dans ce sens.

Les cultes des hommes-poissons sont très diversifiés, à l'instar de leurs sociétés. Les divinités qui contrôlent l'eau sont tenues en haute estime et la plupart des communautés ont un sanctuaire dédié à Gozreh ou à l'un des seigneurs élémentaires des Eaux : Kelizandri ou Lysianassa. Abadar est un dieu populaire dans certaines grandes communautés, et une version d'Érastil, plus associée aux requins qu'aux cerfs, est vénérée dans les petits villages.

Édits populaires. Aider son prochain chaque fois que cela est possible, apporter la beauté de la musique au monde, protéger les mers des menaces intérieures et extérieures

Anathèmes populaires. Lutter sans détour contre le courant, utiliser la magie pour nuire aux innocents ou pour accumuler des richesses.

HÉRITAGES HOMMES-POISSONS

Les héritages hommes-poissons reflètent souvent les océans dans lesquels ils vivent. Choisissez l'un des héritages hommes-poissons suivants au niveau 1.

Homme-poisson carcharodon

En tant que redoutable homme-poisson requin, la partie inférieure de votre corps est semblable à celui de l'un des plus grands prédateurs des océans. Comme un requin, vous pouvez sentir le sang d'assez loin. Vous obtenez l'odorat comme un sens imprécis avec une portée de 9 m. Cependant, vous pouvez sentir l'odeur du sang jusqu'à une distance de 36 m dans l'air et de 150 m dans l'eau.

Homme-poisson des abysses

Vous vivez loin, très loin sous la surface de l'océan. Votre queue de poisson peut ressembler à un poisson-vipère ou à une baudroie, et vous pouvez avoir

RARETÉ

Peu courant

POINTS DE VIE

8

TAILLE

Moyenne

VITESSE

1,5 m

Nage 7,5 m

PRIMES D'ATTRIBUTS

Dextérité

Charisme

Libre

PÉNALITÉ D'ATTRIBUT

Constitution

LANGUES

Commun

Thalassique

Langues supplémentaires : un nombre égal à votre modificateur d'Intelligence (s'il est positif). Choisissez parmi les langues suivantes : aklo, azlant, draconique, elfique et féérique, ainsi que toute autre langue à laquelle vous avez accès (comme les langues répandues dans votre région).

TRAITS

Amphibie

Humanoïde

Homme-poisson

GRÂCE AQUATIQUE

Lorsque vous réussissez un jet de sauvegarde contre un effet d'eau, vous obtenez un succès critique à la place.

VISION NOCTURNE

Vous pouvez voir dans la lumière faible comme s'il s'agissait d'une lumière vive, ce qui vous permet d'ignorer l'état masqué causé par la lumière faible.

HYDRATATION

Votre corps a besoin d'eau et vous devez retourner dans un environnement aquatique au moins une fois toutes les 24 h. Au bout de 24 h hors de l'eau, vous subissez un malus de statut de -1 à vos jets de Vigueur. Au bout de 48 h, vous avez du mal à respirer de l'air et vous commencez à vous asphyxier jusqu'à ce que vous retourniez dans l'eau.



Avant-propos :
ma quête
des Gardiens

Le Zootrope
et son équipage

Le Zootrope

Nouvelles
ascendances

Rencontrez
l'équipage

Ascendance
des animaux
éveillés

Ascendance
des athamarus

Ascendance
des centaures

Ascendance
des hommes-
poissons

Ascendance
des minotaures

Ascendance
des surkis

Techniques
et astuces

Services
et équipement

Ménagerie
de Golarion

Les Gardiens
de la nature

Épilogue :
la conclusion
d'un voyage

Glossaire et index

des yeux lumineux ou une peau translucide. La réputation des hommes-poissons des abysses n'est plus à faire mais ils peuvent exister même dans les profondeurs océaniques dépourvues de lumière. Vous bénéficiez de la vision dans le noir et êtes immunisé contre la pression écrasante des profondeurs océaniques.

Homme-poisson des récifs

Vous avez grandi au milieu de coraux colorés et de bancs de poissons tropicaux. Comparé à celui de la plupart des hommes-poissons, votre corps est très coloré, avec des rayures, des taches et des motifs semblables à ceux des poissons-clowns ou des scalaires. Vous êtes habitué aux occupants parfois toxiques qui vivent chez vous et n'êtes guère incommodé par les piqûres ou les poisons peu virulents. Vous obtenez une résistance au poison égale à la moitié de votre niveau (minimum de 1) et, chaque fois que vous obtenez un succès à un jet de sauvegarde contre un poison, vous réduisez son stade de 2, ou de 1 s'il s'agit d'un poison virulent. Chaque succès critique contre un poison en cours réduit son stade de 3, ou de 2 pour un poison virulent.



Homme-poisson pélagique

Vous êtes un homme-poisson de haute mer. Votre queue ressemble à celle des thons blancs et des harengs qui se regroupent par millions dans vos terrains de chasse. L'eau obéit à votre volonté et vous pouvez former une protection de cet élément autour de vous d'un simple mot. Vous obtenez l'action Vague protectrice.

Vague protectrice ♦ (eau, primordiale). Vous levez une barrière magique de courants retors. Jusqu'au début de votre prochain tour, la première fois que vous subissez des dégâts d'acide ou de feu, vous gagnez une résistance à ces dégâts égale à la moitié de votre niveau (minimum 1). La résistance est égale à votre niveau à la place si vous êtes immergé dans l'eau, si vous avez déjà Lancé un sort doté du trait eau ou si vous avez utilisé un autre pouvoir doté de ce trait pendant ce tour.

Homme-poisson voilier

La partie inférieure de votre corps ressemble à celui d'un puissant voilier avec une grande nageoire dorsale. Grâce à cette nageoire, vous pouvez vous déplacer dans l'eau plus rapidement et bondir plus loin. Votre vitesse de nage passe à 9 m. Lorsque vous tentez un Saut en hauteur ou en longueur, vous bénéficiez d'un bonus de circonstances de +1 au test d'Athlétisme et vous pouvez Nager au lieu de Marcher rapidement avant de tenter le saut.

DONS ANCESTRAUX DES HOMMES-POISSONS

Au niveau 1, vous gagnez un don ancestral. Vous gagnez ensuite un nouveau don ancestral tous les quatre niveaux suivants (aux niveaux 5, 9, 13 et 17). En tant qu'homme-poisson, vous pouvez choisir les dons ancestraux suivants.

NIVEAU 1

ASSISTANCE DU NAGEUR

DON 1

HOMME-POISSON

Vous êtes toujours prêt à aider les créatures en difficulté dans l'eau. Tout allié qui commence son tour à 9 m ou moins de vous et dans la même étendue d'eau gagne une Vitesse de nage de 3 m jusqu'à la fin de son tour. Si un allié affecté par Assistance du nageur obtient un échec critique à un test d'Athlétisme pour Nager, il obtient un échec à la place.

CHANT DE MER

DON 1

HOMME-POISSON

Le son porte loin sous les vagues et ceux de votre peuple ont des voix puissantes et enchanteresses. Vous devenez qualifié en Représentation. Si vous êtes déjà automatiquement qualifié en Représentation (grâce à votre historique ou à votre classe, par exemple), vous devenez alors qualifié dans une compétence de votre choix. De plus, vous obtenez le don Artiste virtuose pour le chant et votre voix porte aussi bien au-dessus qu'en dessous de l'eau.

CONNAISSANCES SUR LES HOMMES-POISSONS

DON 1

HOMME-POISSON

Vous étiez très attentif lors de vos cours à l'école. Vous obtenez le rang de maîtrise qualifié en Arcanes et en Société. Si vous êtes automatiquement qualifié dans l'une de ces compétences (grâce à votre historique ou votre classe, par exemple), vous devenez qualifié dans une compétence de votre choix.

Vous obtenez également le don général de Connaissances supplémentaires : Connaissances sur les hommes-poissons.

FAMILIARITÉ AVEC LES ARMES DES HOMMES-POISSONS

DON 1

HOMME-POISSON

On vous a enseigné le maniement des armes marines les plus efficaces. Vous avez accès à toutes les armes peu courantes dotées du trait homme-poisson. Vous êtes familiarisé avec les arbalètes, les arbalètes lourdes, les piques, les lances et les tridents – en ce qui concerne leur maîtrise, vous traitez toutes ces armes de guerre comme des armes simples et toutes ces armes évoluées comme des armes de guerre.

Au niveau 5, chaque fois que vous obtenez un coup critique avec l'une de ces armes, vous bénéficiez de son effet critique spécialisé.

MORSURE DE L'OcéAN

DON 1

HOMME-POISSON

Prérequis héritage d'homme-poisson des abysses ou carcharodon
Vos mâchoires s'ouvrent plus largement qu'une bouche d'humanoïde, laissant apparaître plusieurs rangées de dents de requin ou une multitude de crocs semblables à ceux d'un poisson-vipère. Vous obtenez une attaque à mains nues de mâchoires qui inflige 1d8 dégâts perforants. Vos mâchoires font partie du groupe pugilat.

ORATEUR DES VAGUES

DON 1

HOMME-POISSON

Étant en partie un poisson, vous pouvez parler le langage de la mer. Vous pouvez poser des questions, recevoir des réponses et utiliser la compétence Diplomatie avec les animaux dotés du trait amphibie, du trait aquatique ou d'une Vitesse de nage, comme les poissons, les crabes et certains oiseaux de mer (comme les pingouins). Le MJ détermine quels animaux sont affectés par ce pouvoir.

NIVEAU 5

APPRENTI SORCIER DES MERS

DON 5

HOMME-POISSON

Vous connaissez les sorts de base que la plupart des hommes-poissons éduqués connaissent. Une fois par jour, vous pouvez lancer création d'eau ou poussée hydraulique comme un sort inné primordial de rang 1. Chaque fois que vous lancez création d'eau, vous choisissez de créer de l'eau douce ou de l'eau salée.

CHAIR CURATIVE

DON 5

HOMME-POISSON

Certaines légendes prétendent que la chair d'un homme-poisson, si elle est consommée, peut conférer santé, longévité et même immortalité. Pour des raisons évidentes, les hommes-poissons préfèrent décourager ces rumeurs (par la violence, si nécessaire), mais vous êtes la preuve vivante qu'il y a au moins une part de vérité dans ces affirmations. Lorsque vous prodiguez les premiers soins, Soignez une maladie ou Soignez les blessures, vous pouvez vous infliger 1 dégât pour donner une goutte de votre sang à quelqu'un. Le cas échéant, vous n'avez pas besoin d'outils de guérisseur et vous gagnez un bonus d'objet de +1 à votre test de Médecine.

Si quelqu'un mange votre cœur et votre foie dans l'heure qui suit votre mort, il sera guéri de toutes ses blessures physiques (il regagnera des points de vie jusqu'à son maximum) et cessera de vieillir pendant 8 ans.

QUEUE PUISSANTE

DON 5

HOMME-POISSON

Par pure nécessité, vous êtes devenu étonnamment doué pour vous déplacer sur la terre ferme. Votre queue est exceptionnellement musclée et vous permet de vous déplacer à une vitesse modeste en sautant ou en rampant. Votre Vitesse au sol passe à 4,5 m.

AVENTURIERS HOMMES-POISSONS

Les hommes-poissons deviennent des aventuriers pour toutes sortes de raisons mais une chose est sûre : la décision de quitter sa maison, surtout pour aller vivre au-dessus des vagues, n'est jamais prise à la légère. Certains hommes-poissons partent à l'aventure pour défendre leur foyer ou forger des alliances avec d'autres peuples, tandis que d'autres sont bannis pour des crimes qu'ils ont ou n'ont pas commis. Et bien sûr, certains hommes-poissons sont simplement curieux de découvrir le monde de la surface.

Les hommes-poissons ont toutes sortes d'historiques : les aventuriers peuvent être des artisans, des gardes, des marins ou des hommes d'armes, mais les hommes-poissons ont aussi leur lot d'émissaires et de nobles. Grâce à leur affinité pour la magie, nombre d'entre eux deviennent des magiciens, des sorciers ou des magus. Les hommes-poissons moins enclins à la magie sont plus susceptibles de devenir des guerriers (après avoir suivi un entraînement dans la milice locale) ou parfois des rôdeurs qui nouent des liens avec des requins ou d'autres animaux marins.



Avant-propos :
ma quête
des Gardiens

Le Zootrope
et son équipage

Le Zootrope

Nouvelles

ascendances

Rencontrez

l'équipage

Ascendance

des animaux

éveillés

Ascendance

des athamarus

Ascendance

des centaures

Ascendance

des hommes-

poissons

Ascendance

des minotaures

Ascendance

des surkis

Techniques

et astuces

Services

et équipement

Ménagerie

de Golarion

Les Gardiens

de la nature

Épilogue :

la conclusion

d'un voyage

Glossaire et index

SANG DE POISSON

DON 5

HOMME-POISSON

Rien sous les vagues ne peut vous ralentir. Vous ignorez le terrain difficile en milieu aquatique. De plus, nager vers le haut ou le bas n'est pas considéré comme un terrain difficile pour vous.

NIVEAU 9

CHANT DES SIRÈNES

DON 9

AUDIBLE | HOMME-POISSON | MENTAL | PRIMORDIALE

Fréquence 1 fois/jour

Prérequis expert en Représentation

Vous pouvez séduire et envoûter en chantant. Toutes les créatures dans une émanation de 18 m doivent faire un jet de Volonté contre votre DD de Représentation. Lors des rounds suivants, vous pouvez Maintenir le chant, ce qui oblige chaque créature dans la zone actuellement affectée par votre chant à faire un autre jet de Volonté. Généralement, les créatures qui ont voyagé avec vous suffisamment longtemps, comme les membres de votre groupe, sont immunisées contre votre Chant des sirènes.

Succès critique. La cible n'est pas affectée et devient immunisée contre votre Chant de Sirène pendant 24 h.

Succès. La cible est fascinée par vous jusqu'à la fin de votre prochain tour.

Échec. Comme un succès, et la cible est stupéfiée 1 tant qu'elle est fascinée.

Échec critique. Comme un succès, et la cible est stupéfiée 2 tant qu'elle est fascinée.

DON DU RIVAGE

DON 9

CONCENTRATION | HOMME-POISSON | MÉTAMORPHOSE | PRIMORDIALE

Grâce à une magie ancienne, vous vous débarrassez de votre queue comme d'un vêtement et marchez sur deux pieds en prenant l'apparence d'un membre d'une ascendance humanoïde, généralement un humain, mais vous pouvez aussi prendre l'apparence d'un elfe, d'un demi-elfe ou d'un humanoïde plus étrange. Vous êtes toujours reconnaissable car Don du rivage ne modifie pas le haut de votre corps. Une fois transformé, vous perdez la Vitesse de nage de votre ascendance (même si vous pouvez toujours avoir une Vitesse de nage provenant d'autres sources) mais vous gagnez une Vitesse au sol de 7,5 m.

L'utilisation de Don du Rivage est également considérée comme une création de déguisement comme si vous Vous déguisiez avec Duperie. De plus, votre transformation surpasse automatiquement le DD de Perception visant à déterminer si vous êtes un membre normal de l'ascendance dont vous prenez l'apparence. Seules les créatures effectuant activement un jet de Perception pour vous examiner peuvent remarquer le déguisement. Vous pouvez conserver votre forme alternative indéfiniment et reprendre votre forme d'homme-poisson en utilisant à nouveau cette action.

LARMES DE PERLE

DON 9

ÉMOTION | HOMME-POISSON | MANIPULATION | MENTAL
PRIMORDIALE | VISUEL

Fréquence 1 fois/jour

Vous pleurez et vos larmes deviennent des perles étincelantes lorsqu'elles tombent sur le sol, si belles que les autres ne peuvent s'empêcher de s'en emparer. Toutes les créatures adjacentes à vous doivent faire un jet de Volonté contre votre DD de classe ou votre DD des sorts (le plus élevé des deux). Les perles se dissolvent en eau salée au début de votre prochain tour.

Succès critique. La cible n'est pas affectée.

Succès. La cible est ralentie 1 jusqu'au début de votre prochain tour alors qu'elle convoite les perles ou tente de s'en saisir.

Échec. La cible est ralentie 1 jusqu'au début de votre prochain tour alors qu'elle s'empare des perles, et si elle n'a pas de main libre (ou d'appendice similaire), elle doit dépenser sa première action lors de son prochain tour pour Relâcher un objet qu'elle tient.

Échec critique. Comme un échec, mais la cible est ralentie 2 au lieu de ralentie 1.

VAGUE D'INFORTUNE

DON 9

CONCENTRATION | HOMME-POISSON | INFORTUNE | PRIMORDIALE

Fréquence 1 fois/jour

Déclencheur. Une créature située à 9 m ou moins de vous obtient un échec critique à un jet d'attaque, un test de compétence ou un jet de sauvegarde.

Certaines créatures vivant sur la terre ferme affirment que les hommes-poissons portent malheur. Vous ne pouvez pas provoquer la malchance mais vous pouvez certainement la faire durer. La prochaine fois que la créature qui déclenche cet effet tentera un jet d'attaque, un test de compétence ou un jet de sauvegarde, elle doit effectuer deux jets et appliquer le plus mauvais résultat.

NIVEAU 13

SORCIER DES MERS

DON 13

HOMME-POISSON

Vous avez étudié les vagues et elles vous obéissent comme des extensions de votre propre nageoire. Vous pouvez lancer orbe aqueux et contrôle de l'eau comme des sorts innés primordiaux de rang 5, chacun une fois par jour.

TOURBILLON FRACASSANT

DON 13

CONCENTRATION EAU HOMME-POISSON MANIPULATION PRIMORDIALE

Fréquence 1 fois/jour

Vous puisez l'eau des environs et formez un torrent violent et tourbillonnant autour de vous pour châtier vos ennemis. Chaque créature dans une émanation de 3 m (ou 4,5 m si vous êtes dans une étendue d'eau) subit 8d6 dégâts contondants et doit effectuer un jet de Réflexes basique contre votre DD de classe ou votre DD des sorts (le plus élevé des deux). Toute créature qui rate son jet de sauvegarde est projetée à terre. Au niveau 17, les dégâts passent à 11d6.

NIVEAU 17

APPEL DU KRAKEN

DON 17

CONCENTRATION HOMME-POISSON MANIPULATION PRIMORDIALE

Fréquence 1 fois/jour

Vous invoquez les krakens endormis des profondeurs pour écraser vos ennemis. Vous ouvrez une douzaine de petits portails vers un abîme aquatique dénué de lumière dans une explosion de 9 m et dans un rayon de 36 m autour de vous. Les puissants tentacules d'un kraken s'étendent pour saisir toutes les créatures dans la zone. Chaque créature affectée subit 8d6 dégâts en fonction de son jet de Vigueur contre votre DD de classe ou votre DD des sorts (le plus élevé des deux). Vous pouvez Maintenir l'appel jusqu'à 1 min. Chaque fois que vous le Maintenez lors de chaque tour suivant, chaque créature dans la zone qui n'est pas déjà empoignée par les tentacules doit effectuer un jet de sauvegarde.

Succès. La créature n'est pas affectée.

Échec. La créature subit les dégâts normaux et est empoignée par un tentacule. Une créature toujours empoignée par un tentacule à la fin de son tour subit 3d6 dégâts contondants. Le DD pour S'échapper et la CA des tentacules sont égaux à votre DD de classe ou à votre DD des sorts (le plus élevé des deux). Une créature peut attaquer un tentacule pour tenter de libérer une créature empoignée. Un tentacule est détruit s'il subit 30 dégâts ou plus en un seul round.

Échec critique. Comme un échec, mais la créature subit le double des dégâts.

DESTIN TRAGIQUE DES MARINS

DON 17

AUDIBLE CONCENTRATION ÉMOTION HOMME-POISSON MENTAL

PRIMORDIALE TERREUR

Fréquence 1 fois/jour

Les marins savent que la vue d'un homme-poisson en colère peut signifier qu'ils ne reverront jamais le rivage. Vous entonnez un chant annonçant le destin tragique d'une créature que vous pouvez voir dans un rayon de 18 m. La peur qui s'empare de l'âme de la cible lui inflige 10d10 dégâts mentaux, en fonction du jet de Volonté de la cible contre votre DD de classe ou votre DD des sorts (le plus élevé des deux). Une créature dans l'eau ou à bord d'un navire sur l'eau subit un malus de circonstances de -4 à son jet de sauvegarde.

Succès critique. La cible n'est pas affectée.

MER DU DEHORS

La communauté la plus étrange liée aux hommes-poissons est de loin celle de la mer du Dehors, une ville de taille moyenne située au milieu des Royaumes Fluviaux, à des centaines de kilomètres de l'océan le plus proche. Il y a bien longtemps, une compagnie de mercenaires aquatiques s'est avancée loin à l'intérieur des terres avant de découvrir que leur magie leur faisait défaut à un moment critique. À la surprise générale, ils ont survécu et résident désormais dans un lac d'eau salée entretenu par magie au milieu de l'Avistan.

La mer du Dehors abrite non seulement des hommes-poissons, mais aussi des sédachis, des azarketis, des nagas et plusieurs autres espèces aquatiques. Ils sont dirigés par une junta militaire, le conseil des Généraux, et par Danglosa, une boudroie qui prétend être un demi-dieu. Les habitants sont plutôt belliqueux mais aussi beaucoup plus à l'aise avec le monde de la surface que n'importe quel homme-poisson vivant ailleurs. Il est juste de dire que les hommes-poissons de la mer du Dehors sont considérés comme étranges par les autres hommes-poissons.

Succès. La cible subit la moitié des dégâts et est effrayée 1 alors qu'elle entrevoit son trépas.

Échec. La cible subit l'intégralité des dégâts et est effrayée 1. De plus, elle effectue deux jets pour ses tests de compétence et jets de sauvegarde qu'elle tente jusqu'à la fin de son prochain tour et applique le résultat le plus défavorable. Il s'agit d'un effet d'infortune.

Échec critique. Comme un échec, sauf que les dégâts sont doublés et qu'elle est effrayée 2.



FAUTEUIL SUPRA-MARIN



Avant-propos :
ma quête
des Gardiens

Le Zootrope
et son équipage

Le Zootrope

Nouvelles
ascendances

Rencontrez
l'équipage

Ascendance
des animaux
éveillés

Ascendance
des athamarus

Ascendance
des centaures

Ascendance
des hommes-
poissons

Ascendance
des minotaures

Ascendance
des surkis

Techniques
et astuces

Services
et équipement

Ménagerie
de Golarion

Les Gardiens
de la nature

Épilogue :
la conclusion
d'un voyage

Glossaire et index

MINOTAURE

Les minotaures règnent sur des réseaux de couloirs complexes, qu'ils soient naturels ou artificiels, et sont des maîtres de l'architecture à base de pierre. Curieux et inébranlables, ces humanoïdes bovins passent leur vie à perfectionner les activités qu'ils apprécient, ce qui peut parfois les conduire loin des enclaves où ils ont été élevés. Les minotaures sont originaires de l'archipel d'Iblydos mais ils se sont largement répandus sur tout Golarion, formant des communautés très unies, souvent près des montagnes ou sous la surface de la terre. Bien que parfois pris pour de simples brutes, les minotaures sont aussi bien des érudits que des guerriers. Ceux qui savent regarder au-delà de leur apparence découvriront que ces créatures ont une affinité pour la construction et la navigation, ainsi que pour la résolution créative de problèmes.

Le mythe que beaucoup de minotaures racontent sur leurs origines se base sur l'artisanat, les malédictions et l'incompréhension. Il y a des millénaires, Iblydos était peuplée de divinités

vivantes qui marchaient parmi les mortels et les gouvernaient. Un tailleur de pierre nommé Tavdrinos, admiré par les mortels et les dieux-héros, reçut la vision d'un dieu-héros (le mythe ne le nomme pas) qui lui demandait de bâtir un temple glorieux. Sa vision était composée d'images brouillées et entraperçues montrant des colonnes torsadées, des taureaux en train de charger et un personnage inconnu aux allures de conquérant. Ce n'était pas une commande détaillée mais on ne refuse pas un ordre divin. Le tailleur de pierre a travaillé pendant 17 ans avant d'achever sa tâche. Le temple à deux étages célébrait la gloire du dieu-héros et de son animal sacré, le taureau. À l'arrivée du dieu-héros, Tavdrinos s'attendait à être accueilli par des louanges et des félicitations, mais la divinité entra dans une colère noire. Tavdrinos avait mal compris la vision car le taureau était une bête détestée, et non un allié glorifié. En punition de cette insulte fortuite, le dieu-héros maudit Tavdrinos en le transformant en taureau tant détesté. Enragé par cette malédiction et par son incapacité à satisfaire la divinité, le tailleur de pierre se retira dans une série de grottes sous le temple, où il poursuivit son travail en tant que minotaure originel.

Vous devriez jouer un minotaure si vous voulez incarner un personnage au corps puissant qui s'exprime davantage par l'artisanat que par les mots.

Vous...

- Ornez vos sabots et vos cornes avec des motifs ou des couleurs ayant une signification personnelle.
- Êtes doué pour vous orienter et résoudre des énigmes.

Les autres...

- Trouvent votre taille intimidante ou pensent que vous êtes calculateur.
- Pensent que vous pouvez voir à travers la pierre.

Description physique

Les minotaures sont des humanoïdes grands et corpulents avec des caractéristiques bovines telles que des cornes, des sabots et des visages allongés. Leur fourrure est souvent monochrome, d'un brun ou d'un noir profond, bien que le blanc ou le gris ne soient pas rares. Même si l'on pourrait penser qu'un minotaure est maladroit à cause de sa taille imposante, la vérité est tout autre. Les sabots des minotaures reposent sur un point d'équilibre subtil, ce qui leur permet de marcher silencieusement et avec précision. Cependant, lorsqu'il veut signaler sa présence, les pas d'un minotaure peuvent frapper le sol comme le tonnerre.

Les cornes d'un minotaure sont une source de fierté et souvent ornées d'accessoires de mode. Ceux qui ont des cornes plus longues les entourent d'anneaux et de chaînes en métaux rares et abordables. Ils peuvent également les teindre ou les graver de motifs. Ceux dotés de cornes courtes préfèrent raser leur fourrure autour de la base, en ajoutant éventuellement des tatouages circulaires élégants sur la peau qui les entoure ou en fixant des capuchons métalliques sur les pointes. Cela permet d'attirer l'attention sur cette particularité qui passerait sinon inaperçue.

Société

Les minotaures résident généralement dans des enclaves communautaires isolées et souterraines. Ils sont très fiers de leurs



prouesses architecturales, taillant des bâtiments aussi bien dans la pierre que dans des grottes naturelles. Une enclave possède souvent presque deux fois plus de bâtiments que nécessaire, les structures supplémentaires faisant office d'œuvres d'art fonctionnelles. Les jeunes minotaures s'exercent à la chasse et à la traque dans les bâtiments vides, chaque génération ajoutant une petite extension ou une fresque sur les murs. Des extensions telles que des couloirs tortueux, des surplombs inattendus, des jardins communautaires et divers autres artifices de ce genre, créent de nombreux espaces sociaux et des zones paisibles pour y réfléchir sereinement, à condition de ne pas se perdre dans ces complexes architecturaux déroutants.

Les mythes qui entourent les minotaures poussent la plupart des gens à croire qu'il s'agit de féroces carnivores, voire de cannibales dans les légendes les plus sombres. En réalité, la plupart des sociétés de minotaures rassemblent de chasseurs-cueilleurs qui se nourrissent de lichen et d'autres plantes. Leur réputation de chasseurs féroces découle des rituels mensuels au cours desquels les traqueurs les plus accomplis s'aventurent à l'extérieur et ramènent des proies dangereuses. Le retour de ces chasseurs est l'une des rares occasions pour les minotaures de manger de la viande et de festoyer pour montrer aux chasseurs compétents leur gratitude et leur respect.

Les minotaures ont tendance à être directs et à tout prendre au pied de la lettre : ils se livrent rarement à des jeux de mots subtils, au sarcasme ou à l'ironie. Les naseaux fumants et les yeux furibonds peuvent être des expressions intimidantes pour les non-minotaures, mais pour un minotaure, elles peuvent véhiculer une histoire complexe tissée d'éléments émotionnels et même spirituels. Les minotaures qui souhaitent souligner une émotion particulière utilisent parfois des piercings et des tatouages, même si ceux qui abusent de ces ornements pour avoir l'air féroces sont souvent tournés un peu en ridicule par leurs pairs. La phrase du minotaure « un taureau en colère tape une fois du sabot et encorne deux fois » est à la fois un sermon contre les manifestations trop agressives et un rappel que la créature qu'il faut vraiment craindre est celle qui s'exprime par des actes et non des mots.

Les minotaures iblydiens portent souvent des noms similaires à ceux des humains de cet archipel. Les noms de famille changent constamment et reflètent généralement l'accomplissement le plus mémorable d'un minotaure. Jusqu'à l'âge adulte, un minotaure iblydien porte le surnom de Tavdrinos (celui du minotaure originel). Une fois adulte, leurs amis d'enfance et leurs alliés leur attribuent collectivement un nom de famille approprié. Les minotaures dans les groupes d'aventuriers peuvent être renommés plusieurs fois par leurs alliés.

Exemples de noms : Actiléa, Iraitasos, Paxaidio, Rotherion, Zavmandris

Croyances

Les traditions d'isolement prolongé ont conduit la plupart des minotaures à décrypter avec justesse les événements. Nombre d'entre eux ont tendance à adopter un point de vue impartial qui leur permet de s'adapter. Ceux qui ont de piètres interactions avec les autres humanoïdes, en particulier ceux victimes de violence ou d'intolérance, décident parfois de se retirer dans un repaire, une ruine ou une fortification qu'ils gardent farouchement, ce qui perpétue les tristes récits sur les minotaures brutaux.

Les minotaures élevés par leurs semblables ont tendance à éviter toute association avec les divinités, quelles qu'elles soient, ce qui n'est guère surprenant compte tenu de la légende sur leur création. Les êtres divins sont considérés comme mesquins et insensibles, si ce n'est par intention, du moins par l'ampleur même de leur pouvoir. De nombreux minotaures adoptent des philosophies logiques ou spirituelles pour justifier leur existence. Les mystères sont des énigmes qui n'ont pas encore trouvé de réponse mais qui peuvent être expliquées par une réflexion et une étude approfondies. Lorsque les minotaures décident de suivre des divinités, ils sont principalement attirés par celles qui s'intéressent à l'amélioration et à la maîtrise de soi, comme Irori et Néthys.

Édits populaires. Construire des œuvres architecturales d'une beauté marquante, rechercher des énigmes toujours plus complexes, perfectionner ses talents

Anathèmes populaires. Laisser le destin aux mains des dieux plutôt qu'à l'initiative des mortels, manquer l'occasion d'enquêter sur un mystère.

RARETÉ

Peu courant

POINTS DE VIE

10

TAILLE

Grande

VITESSE

7,5 m

PRIMES D'ATTRIBUTS

Force

Constitution

Libre

PÉNALITÉ D'ATTRIBUTS

Charisme

LANGUES

Commun

Jotun

Langues supplémentaires : un nombre égal à votre modificateur d'Intelligence (s'il est positif). Choisissez parmi les langues suivantes : cyclope, féérique, nain, pétran, sakvroth et toute autre langue à laquelle vous avez accès (comme les langues répandues dans votre région).

TRAITS

Bête

Humanoïde

Minotaure

CORNES

Vos cornes acérées sont aussi mortelles que des lances. Vous disposez d'une attaque de cornes qui inflige 1d8 dégâts perforants. Vos cornes font partie du groupe pugilat et ont le trait mains nues.

VISION DANS LE NOIR

Vous voyez dans les ténèbres et dans la lumière faible aussi bien que dans la lumière vive, mais quand vous êtes dans les ténèbres, vous voyez en noir et blanc.



Avant-propos :
ma quête
des Gardiens

Le Zootrope
et son équipage

Le Zootrope

Nouvelles
ascendances

Rencontrez
l'équipage

Ascendance
des animaux
éveillés

Ascendance
des athamarus

Ascendance
des centaures

Ascendance
des hommes-
poissons

Ascendance
des minotaures

Ascendance
des surkis

Techniques
et astuces

Services
et équipement

Ménagerie
de Golarion

Les Gardiens
de la nature

Épilogue :
la conclusion
d'un voyage

Glossaire et index

HÉRITAGES MINOTAURES

Les minotaures se distinguent souvent par la région où se situe leur enclave ou par l'enclave de leurs ancêtres. Choisissez l'un des héritages minotaures suivants au niveau 1.

Minotaure âme dallée

Votre lien profond avec la pierre et les murs vous permet d'invoquer d'énormes blocs de granit qui s'effondrent sur vos ennemis. Vous obtenez l'activité Soulever des dalles.

Soulever des dalles ♦♦ (divin, terre) ; **Fréquence** 1 fois/jour ; **Effet.**

D'épaisses dalles de pierre s'élèvent autour de vous avant de retomber. Vous infligez 1d6 dégâts contondants à toutes les créatures adjacentes (Réflexes basique contre votre DD de classe ou votre DD des sorts, le plus élevé des deux). Sur un échec critique, la créature est aussi jetée à terre. Au niveau 3, puis tous les 2 niveaux suivants, ces dégâts augmentent de 1d6.

Minotaure courtes-cornes

Bien que puissant, votre corps (et vos cornes) est plus petit que celui de la plupart des minotaures. Votre taille est Moyenne au lieu de Grande. Votre attaque à mains nues de cornes inflige 1d6 dégâts perforants au lieu de 1d8, mais elle bénéficie du trait agile.

Minotaure des cavernes glaciaires

Votre fourrure est épaisse, chaude et adaptée aux montagnes gelées dans lesquelles vous résidez. Vous gagnez une résistance

au froid égale à la moitié de votre niveau (1 au minimum). Les effets du froid environnemental sont réduits d'un cran pour vous.

Minotaure harceleur

Malgré votre corpulence, vos sabots couverts d'une épaisse couche de poils amortissent vos pas, ce qui vous permet de surprendre vos proies. Vous devenez qualifié en Discrétion (ou dans une autre compétence si vous étiez déjà qualifié en Discrétion) et vous gagnez le don de compétence Traqueur de terrain, sauf que vous devez choisir les décombres et que vous pouvez Être furtif tant que vous ne vous déplacez pas de plus de 3 m au lieu de 1,5 m.

Minotaure taureau spectral

Votre fourrure est aussi pâle que la mort, peut-être en raison d'un lien que vous ou votre famille avez avec l'après-vie, ce qui vous permet de vous orienter de façon surnaturelle. Vous pouvez lancer *orientation surnaturelle* à volonté comme un sort inné occulte. Un tour de magie est intensifié à un rang de sort égal à la moitié de votre niveau, arrondi à l'entier supérieur. De plus, vous bénéficiez d'un bonus de circonstances de +1 contre les sorts ou effets qui provoquent l'état confus.

Minotaure vagabond

Vos sabots sont larges et puissants, parfaits pour déblayer les gravats au fur et à mesure que vous marchez. Vous devenez qualifié en Survie (ou dans une autre compétence si vous étiez déjà qualifié en Survie) et vous obtenez le don de compétence Expertise du terrain. Vous ignorez le terrain difficile causé par un sol inégal naturel lorsque vous êtes sur le terrain choisi avec votre don Expertise du terrain.

DONS ANCESTRAUX

Au niveau 1, vous gagnez un don ancestral. Vous gagnez ensuite un nouveau don ancestral tous les quatre niveaux suivants (aux niveaux 5, 9, 13 et 17). En tant que minotaure, vous pouvez choisir les dons ancestraux suivants.

NIVEAU 1

ARTISAN HABILE

DON 1

MINOTAURE

Comme beaucoup de minotaures, vous êtes fier de vos créations en pierre ou en métal. Vous devenez qualifié en Artisanat (ou dans une autre compétence de votre choix si vous êtes déjà qualifié en Artisanat) et vous gagnez le don de compétence Artisanat spécialisé en choisissant l'une de ces spécialités : forge, maroquinerie ou taille de pierre.

COMMUNICATION AVEC LE BÉTAIL

DON 1

MINOTAURE

Vous pouvez comprendre les beuglements du bétail et d'autres animaux similaires comme une langue à part entière. Vous pouvez poser des questions, recevoir des réponses et utiliser la compétence Diplomatie avec le bétail, les bisons, les antilopes et autres mammifères herbivores qui se déplacent en troupeaux. Le MJ détermine avec quels autres animaux ce pouvoir peut fonctionner.



CONNAISSANCES MINOTAURES

DON 1

MINOTAURE

Vous avez été élevé dans une enclave de minotaures ou avez passé beaucoup de temps à étudier votre culture et vos ancêtres. Vous êtes qualifié en Société et en Discrétion. Si vous êtes automatiquement qualifié dans l'une de ces compétences (grâce à votre historique ou votre classe, par exemple), vous devenez qualifié dans une compétence de votre choix.

Vous gagnez également le don général de Connaissances supplémentaires : Connaissances minotaures.

FAMILIARITÉ AVEC LES ARMES MINOTAURES

DON 1

MINOTAURE

Vos aînés vous ont appris à manier des armes capables de fendre des crânes et de briser des boucliers. Vous êtes familier avec la hache d'armes, le cimeterre à deux mains, la coultelle et la grande hache. En ce qui concerne leur maîtrise, vous considérez toutes ces armes de guerre comme des armes simples.

Au niveau 5, chaque fois que vous obtenez un coup critique avec l'une de ces armes, vous bénéficiez de son effet critique spécialisé.

MAGIE DU PANTHÉON

DON 1

MINOTAURE

La touche d'ingérence divine perdure en vous, que vous le vouliez ou non. Choisissez un tour de magie dans la liste des sorts divins. Vous pouvez lancer ce tour de magie à volonté comme un sort inné divin. Un tour de magie est intensifié à un rang de sort égal à la moitié de votre niveau, arrondi à l'entier supérieur.

MUSEAU FIN

DON 1

MINOTAURE

Habitué à l'air vicié des tunnels souterrains, votre odorat est aiguisé et les odeurs nocives sont moins choquantes. Vous obtenez odorat comme un sens imprécis avec une portée de 9 m. Vous bénéficiez également d'un bonus de circonstances de +1 aux jets de Vigueur contre les effets olfactifs qui provoquent l'état malade.

ŒIL POUR LA MAÇONNERIE

DON 1

MINOTAURE

Votre familiarité avec l'architecture vous permet de repérer facilement les subtilités dans les édifices en pierre. Vous gagnez un bonus de circonstances de +2 à vos tests de Perception pour remarquer les irrégularités dans les constructions en pierre. Ce bonus s'applique aux tests pour repérer des pièges mécaniques en pierre ou cachés dans la pierre, ainsi que les portes secrètes en pierre.

Lorsque vous utilisez Athlétisme pour Ouvrir de force une porte en pierre ou Larcin pour Désamorcer un dispositif principalement en pierre, vous bénéficiez d'un bonus de circonstances de +1 à ce test.

POUSSÉE AMICALE

DON 1

MINOTAURE

Prérequis qualifié en Athlétisme

Vous n'avez pas toujours le temps d'attendre que vos alliés vous laissent de la place, il est donc préférable de les déplacer poliment vous-même. Tentez un test d'Athlétisme pour Pousser un allié. Il n'est pas nécessaire d'avoir une main de libre pour effectuer ce test. Si votre allié est consentant, ajoutez un degré de succès au résultat.

Aventuriers minotaures

Les minotaures sont réputés pour être de redoutables combattants au corps à corps. Cela est vrai, les barbares et les guerriers ne manquent pas parmi les aventuriers de cette ascendance, mais un minotaure peut très bien se débrouiller dans de nombreuses autres classes. L'esprit vif et l'amour des énigmes génèrent de nombreux enquêteurs et magiciens, tandis que les minotaures ayant un goût pour l'étrange peuvent emprunter la voie de l'inventeur ou du thaumaturge. L'affinité de l'ascendance pour la terre et la pierre peut également inciter les minotaures à rejoindre les rangs des druides ou des ensorceleurs au lignage élémentaire. Ceux qui manient le divin le font généralement en affinant leur pouvoir inhérent, comme les ensorceleurs ou les oracles, plutôt qu'en implorant une entité supérieure, comme les prêtres ou les sorciers.

NIVEAU 5

BÊTE DE SOMME

DON 5

MINOTAURE

Votre corpulence imposante vous permet de porter des charges qui cloueraient sur place des créatures plus petites. Vos limites d'Encombrement et de surcharge augmentent de 4. Vous pouvez vous reposer normalement lorsque vous portez une armure intermédiaire.

DISPARITION INQUIÉTANTE

DON 5

MINOTAURE

Prérequis expert en Discrétion

Votre capacité à vous déplacer sans être vu est surprenante pour quelqu'un de votre taille, ce qui sème la panique chez vos ennemis. Lorsque vous réussissez à Vous cacher alors que vous étiez observé, les créatures vis-à-vis desquelles vous êtes caché deviennent effrayées 1. Elles sont ensuite immunisées contre Disparition inquiétante pendant 1 h. Généralement, les créatures qui ont voyagé avec vous pendant une longue période, comme les autres membres de votre groupe, sont immunisées contre votre Disparition inquiétante.

ÉCHOS LABYRINTHIQUES

DON 5

MINOTAURE

Le son de votre voix peut retentir à partir de n'importe quelle surface. Une fois par jour, vous pouvez lancer ventriloquie comme un sort inné occulte. Au niveau 7, ce sort est intensifié au rang 2.

ÉTIREMENT DE L'ALLONGE

DON 5

MINOTAURE POSTURE

Vous pouvez tirer parti de votre taille et de vos muscles pour étendre votre allonge et attaquer des ennemis plus éloignés. Dans cette posture, lorsque vous maniez une arme de corps à corps qui nécessite deux mains et qui n'a pas d'allonge, l'arme gagne une allonge de 3 m.

PERCEUR D'ÉNIGMES

DON 5

MINOTAURE

Fréquence 1 fois/heure

Vous avez une affinité naturelle pour la résolution de problèmes et l'inconnu. Chaque fois que vous tentez de Vous souvenir d'informations sur un sujet ou une créature, vous gagnez un bonus



Avant-propos :
ma quête
des Gardiens

Le Zootrope
et son équipage

Le Zootrope

Nouvelles
ascendances

Rencontrez
l'équipage

Ascendance
des animaux
éveillés

Ascendance
des athamarus

Ascendance
des centaures

Ascendance
des hommes-
poissons

Ascendance
des minotaures

Ascendance
des surkis

Techniques
et astuces

Services
et équipement

Ménagerie
de Golarion

Les Gardiens
de la nature

Épilogue :
la conclusion
d'un voyage

Glossaire et index

Les minotaures et les autres ascendances

Le désir d'apprendre a poussé les minotaures à s'aventurer très loin de chez eux, ce qui explique qu'on puisse les rencontrer loin d'Iblydos, leur foyer d'origine. Préférant les régions montagneuses ou souterraines, les minotaures qui décident de s'installer vivent souvent avec les membres d'ascendances aux inclinations similaires, comme les nains, les hobgobelins et les orcs. La nation d'Oprak dans la mer Intérieure abrite une petite sous-culture de minotaures qui participent aux travaux d'ingénierie dans les monts de l'Esprit.

Certains minotaures ayant migré vers l'est depuis Iblydos sont parvenus jusqu'aux îles de Minata au Tian Xia, où ils ont eu la surprise de rencontrer les membres d'une autre ascendance bovine appelés des sarangais. Les premières interactions ont révélé une nette différence entre les deux cultures : les sarangais étaient fiers de leurs origines, tandis que les minotaures s'efforçaient de passer outre les leurs. Lorsqu'un minotaure est confondu avec un sarangai, les deux soulignent poliment et aimablement leurs nombreuses différences.



de circonstances de +1 à votre prochain test de compétence concernant cette créature ou ce sujet (même si vous n'avez pas réussi le test). Ce bonus passe à +2 si vous êtes maître dans la compétence utilisée pour Vous souvenir.

SENS DE L'ORIENTATION NATUREL

DON 5

MINOTAURE

Rares sont les chemins tortueux qui vous désorientent. Lorsque vous obtenez un succès à un test de Survie pour Vous orienter ou Pister, vous obtenez un succès critique à la place.

NIVEAU 9

ENCORNER EN CHARGEANT >>

DON 9

MINOTAURE

Grâce à l'élan de votre course tonitrueuse et à votre taille imposante, vos cornes peuvent transpercer vos ennemis. Marchez deux fois rapidement, puis faites une Frappe de cornes. Si vous vous êtes déplacé d'au moins 6 m depuis votre position de départ, votre Frappe de cornes inflige également 1d6 dégâts de saignement persistants.

PASSAGE DANS LA PIERRE >>

DON 9

DIVINE MINOTAURE

Prérequis héritage de minotaure âme dallée

Fréquence 1 fois/heure

En puisant dans vos connaissances du travail de la pierre et de la magie intrinsèque, vous rendez momentanément immatérielle une section de pierre, ce qui vous permet de la traverser. Marchez rapidement sur une distance égale ou inférieure à votre Vitesse. Vous pouvez traverser des objets de pierre ou de roche, tels que des murs, comme s'il s'agissait d'espaces inoccupés. Si vous terminez votre déplacement à l'intérieur d'une case que vous ne pourriez normalement pas traverser, vous retournez sur la dernière case inoccupée dans laquelle vous vous êtes déplacé.

PROJECTION AMICALE >>

DON 9

MANIPULATION MINOTAURE

Conditions. Vous êtes adjacent à un allié.

Vous pouvez soulever vos amis avec vos cornes pour les projeter sur le champ de bataille. Soulevez un allié adjacent, consentant et plus petit que vous, et lancez-le dans un espace inoccupé que vous pouvez voir dans un rayon de 6 m. Étant donné que vous utilisez vos cornes, vous n'avez pas besoin d'avoir une main libre pour le faire. Le déplacement de votre allié ne déclenche pas de réactions. Votre allié termine ce déplacement sur ses pieds et ne subit pas de dégâts de chute mais vos cornes lui infligent 1d6 dégâts perforants. Si votre allié termine ce déplacement dans la zone d'allonge d'au moins un ennemi, il peut effectuer une Frappe au corps à corps contre un ennemi à portée en utilisant une réaction.

SIPHONNER LE TOURMENT

DON 9

MINOTAURE

Vos ancêtres ont beaucoup souffert d'une malédiction que vous préférez endosser plutôt que de la laisser s'abattre sur vos alliés. Une fois par jour, vous pouvez lancer emprunt de malédiction (Les Secrets de la magie p. 107) comme un sort divin inné. Le cas échéant, la créature ciblée gagne un nombre de points de vie temporaires égal à votre niveau.

NIVEAU 13

CHARME FANTÔME

DON 13

DIVINE **FORTUNE** **MINOTAURE**

Prérequis héritage de minotaure taureau spectral

Fréquence 1 fois/jour

Déclencheur. Vous tentez un test soumis à un effet d'infortune.

Vous pouvez exploiter la connexion spirituelle dans votre sang, ce qui vous permet de déplacer les fils négatifs du destin. Vous annulez l'effet d'infortune et gagnez un bonus de circonstances de +2 au test déclencheur.

DÉCALER LES PETITS

DON 13

MINOTAURE

Prérequis expert en Athlétisme, Poussée amicale

À cause de votre taille imposante, vous devez être prudent avec vos amis plus petits. Vous avez appris à vous déplacer de manière à donner aux autres la possibilité de vous faire de la place. Marchez rapidement sur une distance égale ou inférieure à votre Vitesse. Si vous terminez votre déplacement dans une position où une ou plusieurs de vos cases sont occupées par un allié, chacun de ces alliés peut immédiatement Faire un pas en utilisant une action libre afin de ne plus occuper le même espace que vous. Si ce n'est pas possible, vous devez terminer votre déplacement dans des cases non occupées par un allié, comme à l'accoutumée.

POURSUITE MENAÇANTE

DON 13

AUDIBLE **MINOTAURE**

Prérequis expert en Intimidation et en Discrétion

Conditions. Vous n'êtes pas observé par des ennemis dans un rayon de 18 m.

Vous poussez un grognement et renâclez de manière terrifiante, en frappant de vos sabots pour que tous vos ennemis sachent que vous les poursuivez. Tentez un test d'Intimidation pour Démoraliser tous les ennemis dans un rayon de 9 m, et vous ne subissez pas de malus si vous ne parlez pas une langue qu'ils comprennent. Si les cibles se trouvent dans un labyrinthe ou un endroit dans lequel il est difficile de s'orienter, vous bénéficiez d'un bonus de circonstances de +2 à ce test et la portée passe à 18 m. Chaque cible est ensuite immunisée pendant 1 h.

NIVEAU 17

COMMENCER LA RUÉE

DON 17

MINOTAURE **VISUEL**

Vous voir foncer dans la bataille incite vos alliés enhardis à vous suivre. Vous Marchez rapidement sur une distance égale ou inférieure à deux fois votre Vitesse et effectuez une Frappe de cornes au corps à corps. Si votre Frappe touche et inflige des dégâts à un ennemi, chaque allié dans un rayon de 18 m autour de vous qui vous a vu frapper peut utiliser une réaction pour Marcher rapidement sur une distance égale ou inférieure à deux fois sa Vitesse, mais chacun doit terminer son déplacement plus près de vous qu'il ne l'a commencé. Chaque allié qui Marche rapidement gagne un bonus de statut de +1 à sa première attaque lors de son prochain tour.

DANS LE LABYRINTHE

DON 17

MINOTAURE

En exploitant votre lien avec les minotaures mythologiques, vous piègez un ennemi dans un labyrinthe complexe rempli d'énigmes

Le prince minotaure d'Absalom

Nuar Peau-de-Fer est né dans une enclave de minotaures au sein des monts Kortos. Plus petit que ses frères et sœurs et doté d'une fourrure exceptionnellement blanche, Nuar s'est installé dans la ville d'Absalom après avoir été banni par sa famille. Lors d'une rencontre fortuite, il a sauvé le primarque alors qu'il était agressé par des marins en colère et a reçu le titre honorifique de prince minotaure d'Absalom. Il réside désormais dans un somptueux complexe appelé l'ambassade taurine d'où il tente de renouer les liens avec son enclave.

que vous avez vous-même conçues. Une fois par jour, vous pouvez lancer dilemme comme un sort inné occulte de rang 8 qui prend la forme d'un labyrinthe au lieu d'une salle où se trouve une énigme. Les cibles ne peuvent pas utiliser Occultisme pour échapper au sort (comme c'est le cas pour dilemme), mais elles peuvent utiliser Survie pour trouver leur chemin dans les couloirs du labyrinthe.



Avant-propos :
ma quête
des Gardiens

Le Zootrope
et son équipage

Le Zootrope

Nouvelles

ascendances

Rencontrez

l'équipage

Ascendance

des animaux

éveillés

Ascendance

des athamarus

Ascendance

des centaures

Ascendance

des hommes-

poissons

Ascendance

des minotaures

Ascendance

des surkis

Techniques

et astuces

Services

et équipement

Ménagerie

de Golarion

Les Gardiens

de la nature

Épilogue :

la conclusion

un voyage

saire et index

SURKI

Les surkis sont des insectes qui se nourrissent de la magie latente qui les entoure. En tant qu'espèce souterraine originaire de l'Ombreterre, on voit rarement des surkis à la surface, et il s'écoule toujours beaucoup de temps entre chacune de leurs apparitions historiques. Cela est dû au cycle de vie des surkis : de longues périodes de dormance suivies par ce que l'on appelle des « creusements générationnels » au cours desquels ils migrent sur de grandes distances en réaction aux événements qui se produisent sous la surface. La guérison de la Plaie du Monde a donné lieu à l'un des plus importants creusements de leur histoire, amenant les surkis dans les cavernes et les passages de la Plaie du Sarkaris puis vers la surface pour la première fois depuis de nombreuses années. Depuis leur apparition, plusieurs petites colonies de surkis se sont établies dans des coins isolés du Sarkaris, cataloguant avec voracité la faune, la flore, la magie et les divers habitants de la région tout en explorant l'environnement étrange de la surface.

Plutôt que de consommer de la nourriture de manière conventionnelle, les surkis sont des filtres qui absorbent la magie de l'air, du sol, des plantes, de la pierre et de pratiquement n'importe quelle autre substance physique. Cette magie est raffinée et emmagasinée dans des nodules disséminés sur le corps du surki au cours de son cycle de vie qui comprend trois phases distinctes : larve, adulte et évolué. À chaque phase, un surki utilise la magie qu'il a accumulée pour entamer une métamorphose spectaculaire et passer à la phase suivante de sa vie, en développant des adaptations qui l'aideront à survivre dans n'importe quel environnement. Les surkis varient donc considérablement au niveau individuel : chaque surki raconte

l'histoire de ses aventures et du rôle qu'il a choisi de jouer dans l'environnement grâce à sa combinaison d'adaptations unique.

Vous devriez jouer un surki si vous voulez incarner un personnage qui explore Golarion pour la première fois, dont le lien avec la magie est puissant et les capacités d'adaptation illimitées.

Vous...

- Ressentez un lien très fort avec le monde qui vous entoure et percevez la magie latente dans chaque chose.
- Souhaitez voyager loin ou vous renseigner le plus possible sur votre région d'origine.
- Prêtez une attention particulière à la façon dont les autres vivent dans des environnements qui ne vous sont pas familiers.

Les autres...

- Prennent votre individualité et votre enthousiasme en ce qui concerne vos adaptations pour de la vantardise et de l'arrogance.
- Trouvent que votre enthousiasme pour les nouvelles personnes, les nouveaux lieux et les nouvelles choses est attachant et inspirant.
- Se fient à vos sens magiques plutôt qu'à leurs cartes dans les situations difficiles.

Description physique

Les trois phases de vie des surkis sont très différentes les unes des autres. Les larves passent les 10 à 100 premières années de leur vie en dormance à l'intérieur de leur œuf, attendant de sortir lorsqu'elles ont accumulé suffisamment de magie latente et que les conditions environnementales sont réunies. Elles mesurent environ 60 cm de long et ressemblent à des larves dont la chair translucide laisse apparaître plusieurs nodules lumineux. Leur tête est chitineuse, ronde et dépourvue d'yeux, et elles s'orientent principalement grâce à leur capacité à sentir la magie. Quatre de leurs six pattes sont petites mais celles de l'avant sont de grandes et puissantes griffes qu'elles utilisent pour creuser des tunnels dans la terre et pour communiquer avec les autres larves de leur creusement générationnel pendant qu'elles se déplacent après avoir quitté leur nid. Une fois qu'elles ont voyagé loin et accumulé suffisamment de magie, elles forment un cocon et y restent pendant plusieurs jours pour en ressortir sous forme adulte, celle que l'on voit le plus souvent à la surface du monde.

Les surkis adultes ont une forme à peu près bipède, se tenant sur deux membres à articulations multiples et ayant deux bras qui se terminent par trois griffes qu'ils utilisent à la fois pour creuser et pour produire des sons percussifs utilisés pour parler le surki. Ils possèdent deux antennes plumeuses et deux longs barbillons sensoriels situés de part et d'autre de leurs mandibules. Les surkis ont une forme arrondie caractéristique avec plusieurs plaques chitineuses brun-rouille ou orange sur le dos. Les vêtements et la mode surkis ont tendance à incorporer des formes arrondies ou des ceintures autour et sous leurs plaques. Leurs nodules magiques sont répartis sur l'ensemble de leur corps, regroupés au niveau de l'abdomen, des épaules et de chaque membre. Ces nodules continuent d'accumuler



de la magie au fur et à mesure qu'ils prennent de l'âge. Ils l'utilisent pour créer de nouvelles adaptations, souvent annoncées par des motifs complexes et luminescents dans la chitine entourant l'endroit où le changement commence à opérer.

La dernière étape du cycle de vie du surki est connue sous le nom de forme évoluée, après que le surki a entamé sa majestueuse métamorphose. Un surki adulte forme une chrysalide et se transforme rapidement au cours d'une seule soirée. Moins spectaculaire physiquement que la transition de l'état larvaire à l'âge adulte, la forme évoluée apporte avec elle de profondes capacités magiques résultant d'une vie entière d'absorption et de raffinement de la magie. Les nodules des surkis évolués se métamorphosent en organes complexes capables de projeter une magie tangible à des fins diverses, qu'il s'agisse d'outils de creusement composés de force pure ou d'ailerons lumineux qui défient la gravité. Cette forme finale est l'expression ultime de l'individualité et des adaptations de chaque surki : une forme parfaitement adaptée à l'environnement qu'il choisit d'habiter ou au rôle qu'il souhaite remplir.

Société

La société surkie accorde une grande importance à l'individualité et à l'expression de soi. Chaque surki est censé trouver sa propre façon de faire les choses et l'innovation est très appréciée. Les surkis sont également très proches de leur environnement : ils ne font aucune distinction entre les plantes et les animaux, et reconnaissent que chaque être est un élément important de l'environnement. Cette qualité a conduit les surkis à créer des communautés qui ont le moins d'impact possible sur l'environnement, en tissant des soies autour de plantes et de champignons pour les inciter à pousser en formant des abris et des murs. Le bois et les autres ressources végétales sont rarement récoltés d'une manière considérée comme traditionnelle par la plupart des sociétés de Golarion. Ces ressources sont réparties dans des sections cultivables stratégiques et récoltées avec précision pour ne pas tuer les plantes, si possible.

Les relations entre surkis sont axées sur la complémentarité de leurs adaptations. Les surkis sont généralement polyamoureux et peuvent entretenir des liens étroits avec de nombreux congénères. Les surkis sont une espèce unisexe et, bien qu'ils comprennent les concepts de genre et d'orientation tels qu'ils sont vécus par d'autres ascendances, de nombreux surkis trouvent absurde l'idée de décider de ne pas se lier à quelqu'un en se basant sur l'anatomie ou ses goûts personnels. Ils choisissent plutôt de poursuivre de leurs assiduités ceux dont la personnalité, les talents ou les adaptations amplifient les leurs de manière inattendue, comme l'utilisation de soies tissées pour renforcer un tunnel creusé dans la roche. Néanmoins, dans la société surkie, l'attraction est une notion aussi complexe que n'importe quelle autre et les surkis liés exprimeront souvent leurs sentiments à l'égard d'un congénère aimé en décrivant à leur façon quelque chose qu'ils apprécient dans la relation. Par exemple, un surki peut présenter son partenaire comme « celui qui parle doucement et qui enrichit mon sol ».

Seuls les surkis adultes sont capables de se reproduire, ce qu'ils font par parthénogenèse. Tout surki adulte peut pondre un œuf quand il le souhaite, mais comme ce processus consomme une grande partie de la magie stockée dans ses nodules, peu de surkis pondent plus d'un œuf tous les deux ans. Beaucoup de ces œufs sont conservés dans une zone protégée de la communauté, en attendant le prochain creusement générationnel. Lorsque les œufs sont prêts, ils éclosent en masse et les larves coordonnent leur départ, attirées par la magie comme vers un phare et creusant des tunnels dans la terre et la pierre pour trouver un nouvel endroit où s'installer.

La vie familiale diffère grandement selon les surkis. Les œufs pondus en dehors d'un creusement générationnel sont pris en charge et protégés par le « parent » surki jusqu'à l'éclosion des larves. Les nouvelles larves d'une communauté sont généralement livrées à elles-mêmes et peuvent s'aventurer à l'extérieur, ou même quitter la communauté. Souvent, les larves d'une communauté trouvent leur premier foyer dans le sol des fermes communautaires, où elles se nourrissent de la magie naturelle du sol et de la végétation. Ces jardins servent également d'école pour ces larves car les surkis adultes et évolués en charge des jardins conversent régulièrement avec elles en leur racontant l'histoire de leur vie lorsqu'ils étaient jeunes et les leçons qu'ils ont apprises des autres. Les larves surkies nées prématurément ou celles dont les nodules ne fonctionnent pas bien sont souvent liées à des ostillis, de petits symbiotes amorphes qui amplifient la capacité des larves à absorber les nutriments de la magie.

RARETÉ

Rare

POINTS DE VIE

8

TAILLE

Moyenne

VITESSE

7,5 m

PRIMES D'ATTRIBUTS

Constitution

Libre

LANGUES

Commun

Surki

Langues supplémentaires : un nombre égal à votre modificateur d'Intelligence (s'il est positif). Choisissez parmi les langues suivantes : elfique, féérique, sakvroth et toute autre langue à laquelle vous avez accès (comme les langues répandues dans votre région).

TRAITS

Humanoïde

Surki

MAGIPHAGE

Les différents nodules sur votre corps absorbent la magie latente alentour. Vous n'avez pas besoin de manger ou de boire, sauf si vous vous trouvez dans un environnement particulièrement pauvre en magie (comme la Désolation de Mana). Choisissez la tradition magique que vous avez le plus consommée à l'état larvaire : cette tradition magique est tellement ancrée dans votre corps qu'elle remplace la tradition de tous les sorts et actions magiques surkis.

VISION DANS LE NOIR

Vous voyez dans les ténèbres et dans la lumière faible aussi bien que dans la lumière vive, mais quand vous êtes dans les ténèbres, vous voyez en noir et blanc.



Avant-propos :
ma quête
des Gardiens

Le Zootrope
et son équipage

Le Zootrope

Nouvelles
ascendances

Rencontrez
l'équipage

Ascendance
des animaux
éveillés

Ascendance
des athamarus

Ascendance
des centaures

Ascendance
des hommes-
poissons

Ascendance
des minotaures

Ascendance
des surkis

Techniques
et astuces

Services
et équipement

Ménagerie
de Golarion

Les Gardiens
de la nature

Épilogue :
la conclusion
d'un voyage

Glossaire et index

Les surkis choisissent leur nom à l'adolescence. Chaque surki a un nom appelé « racine » ou « larve » qui est prononcé uniquement à l'aide des membres antérieurs. Les adultes incorporent généralement tout ou partie de leur nom racine avant le nom qu'ils ont choisi, bien que l'on ne s'attende pas à ce qu'il soit répété, en particulier par les membres d'autres ascendances qui ne possèdent pas l'exosquelette nécessaire pour le « prononcer ». Le nom racine, bien qu'affiché avec fierté, est considéré comme la propriété personnelle du surki qui le porte, et la répétition de la racine dans le nom d'un surki est considérée comme impolie et équivalent à un vol par la plupart. Les noms choisis par les surkis représentent généralement une qualité personnelle qu'ils admirent le plus ou une réalisation dont ils sont fiers. En vieillissant, ils peuvent changer le nom qu'ils ont choisi pour mieux correspondre à ce qu'ils pensent être devenus. Lorsque les surkis meurent, les verbes au présent utilisés dans leur nom deviennent des verbes au passé.

Exemples de noms : Avec le chant le plus subtil, Dont la voix est musique, Dont les motifs sont audacieux, Porteur de lourds rochers, Qui brille de mille feux, Tisseuse de toiles complexes

Croyances

Le lien qu'entretiennent les surkis avec leur environnement les pousse à vénérer des divinités de la nature. Selon leurs traditions ancestrales, chaque créature possède un esprit qui lui est propre, les espèces clefs occupant un rôle divin au sein de leur écosystème. Toujours selon leurs traditions, les surkis et les autres cultures ne font pas partie de ce cycle spirituel,

mais avec le temps, l'attention et la pratique, on peut y être admis avec la bénédiction des espèces clefs de l'environnement.

Le culte de Gozreh et de Sturovenen s'est rapidement développé parmi les communautés surkies de Sarkaris. Les surkis qui se vouent à une divinité sont plus susceptibles d'en choisir une qui représente leur environnement ou le monde naturel dans son ensemble. Les divinités dont le domaine est le voyage ou le changement sont également populaires parmi les fidèles surkis.

Il est très important pour les surkis de laisser la vie suivre son cours naturel. La mort, la violence et la guerre ont toutes leur place et leur raison d'être.

Édits populaires. Encourager les autres à découvrir leur véritable personnalité, protéger et entretenir les écosystèmes naturels, travailler avec autrui pour encourager les relations symbiotiques.

Anathèmes populaires. Forcer les autres à changer avant qu'ils ne soient prêts.

HÉRITAGES SURKIS

Les surkis sortent de leur stade larvaire en ayant déjà développé quelques adaptations. Bien qu'ils ne soient pas tous identiques, ceux présentés ci-après sont parmi les plus courants. Les héritages surkis ont de multiples évolutions possibles auxquelles on accède en prenant le don Splendide métamorphose.

Surki à la carapace solide

Votre carapace est beaucoup plus dense que celle des autres surkis, ce qui vous confère une armure naturelle. Votre carapace est une armure intermédiaire du groupe des armures de plate qui confère un bonus d'objet de +4 à la CA, une Dex max de +1, un malus aux tests de -2, un malus à la vitesse de -1,5 m, une valeur de Force de +3, ainsi que le trait confort. Vous ne pouvez jamais porter d'autres armures ou retirer votre carapace, mais vous pouvez graver des runes d'armure sur cette dernière.

- **Évolution.** Le système circulatoire magique situé entre vos nodules s'est transformé en un réseau de renforcement qui consolide votre carapace avec de l'énergie magique. Si vous êtes touché par un coup critique infligeant des dégâts physiques, vous pouvez utiliser votre réaction pour tenter un test nu DD 17. En cas de succès, l'attaque devient un coup normal.

- **Évolution.** Vos nodules abdominaux peuvent projeter autour de vous un champ qui vous protège contre le type de magie qui vous est le plus familier. Vous gagnez l'activité Harmonie atténuante.

Harmonie atténuante ♦♦ (magique) ; **Fréquence** 1 fois/heure ; **Effet.** Vous créez un champ de force qui vous confère une résistance de 10 contre les dégâts infligés par les sorts et les pouvoirs magiques ayant le trait de votre pouvoir magiphage, à l'exception des dégâts de force. Le champ de force dure 10 min. Chaque fois que le champ empêche des dégâts, la durée diminue de 1 min.

Surki concasseur

Vos griffes sont particulièrement dures et peuvent briser la terre et les prédateurs. Vous gagnez une attaque de griffes qui inflige 1d4 dégâts tranchants. Vos griffes font partie du groupe pugilat et possèdent les traits agile, finesse, mains nues, et polyvalent C.



- **Évolution.** Les nodules sur vos poignets projettent de la magie pour former une pointe persistante qui permet de creuser. Vous pouvez dépenser une action Interagir pour augmenter les dégâts de votre attaque à mains nues de griffes à 1d6, lui accorder les traits magique, démolition et polyvalent force, et lui retirer le trait agile. Vous pouvez dépenser une autre action pour désactiver la pointe et rendre à vos griffes ses statistiques normales.
 - **Évolution.** Les nodules sur vos chevilles peuvent former des pitons magiques qui vous maintiennent en place. Si un effet vous oblige à vous déplacer de 3 m ou plus, vous pouvez choisir de ne vous déplacer que de la moitié de la distance. L'adhérence supplémentaire qu'offrent les pitons sur vos griffes vous permet de grimper avec une main occupée (ou avec les deux mains occupées si vous avez le don Combattant ascensionniste). Vous obtenez la réaction Creusement de tranchées.
- Creusement de tranchées** ➤ **Déclencheur.** Vous êtes soumis à un déplacement forcé ; **Effet.** Vous déployez vos pitons sur vos griffes pour retourner la terre, créant un terrain difficile dans chaque case de sol que vous traversez.

Surki élytre

La couche supérieure de votre carapace est particulièrement mobile et vous pouvez la déployer pour prendre appui sur l'air avec grâce lorsque vous tombez. Vous ne subissez aucun dégât de chute, quelle que soit la hauteur de votre chute.

- **Évolution.** Les nodules sur vos épaules se sont transformés en une paire de pointes que vous pouvez stimuler pour créer une paire d'ailes lumineuses. Vous pouvez lancer *vol* comme un sort inné une fois par jour en vous ciblant vous-même. Tant que vos ailes sont activées, vous projetez une lumière vive dans un rayon de 6 m et une lumière faible sur les 6 m suivants.
- **Évolution.** Les nodules sur vos épaules ont évolué en un éventail de fines membranes qui résonnent lorsque la magie les traverse. Vous gagnez l'activité Chant stridulant.

Chant stridulant ➤➤ (audible, magique) ; **Fréquence** 1 fois/jour ; **Effet.** Vous faites circuler la magie dans vos ailes pour les faire vibrer à grande vitesse de sorte que leur frottement produit un son perturbateur. Vous concentrez le son sur une créature dans un rayon de 9 m qui doit réussir un jet de Vigueur contre votre DD de classe ou votre DD des sorts (le plus élevé des deux) ou être malade 1, ou malade 2 en cas d'échec critique, alors que les vibrations perturbent son équilibre interne. Vous pouvez Maintenir l'effet jusqu'à 1 min. La créature ne peut pas supprimer l'état malade tant que vous continuez votre chant et qu'elle peut vous entendre.

Surki lanterne

Les nodules dans votre abdomen sont particulièrement lumineux. Vous pouvez utiliser une action Interagir pour faire jaillir de la lumière de votre abdomen dans un rayon de 6 m (et de la lumière faible sur les 6 m au-delà). Il s'agit d'un effet de lumière magique dont le niveau est égal au vôtre. Vous pouvez changer la couleur de la lumière ou l'éteindre avec une autre action Interagir.

- **Évolution.** Vos nodules abdominaux se sont transformés en une paire de membres secondaires qui créent

une lentille de focalisation magique. Vous gagnez l'action Faisceau de lanterne.

Faisceau de lanterne ➤ (feu, lumière, magique) ; **Conditions.** Votre lanterne diffuse de la lumière ; **Effet.** Votre lentille concentre votre lumière en un faisceau brûlant. Vous infligez 5d4 dégâts de feu à toutes les créatures situées sur une ligne de 9 m (jet de Réflexes basique contre votre DD de classe ou votre DD des sorts, le plus élevé des deux). Votre lanterne s'éteint ensuite et vous ne pouvez plus utiliser ce pouvoir ou votre lanterne pendant 1d4 rounds. Les dégâts augmentent de 1d4 au niveau 11 et tous les deux niveaux suivants.

- **Évolution.** Des émetteurs de lumière secondaires poussent sur vos nodules d'épaules et clignotent en même temps que votre lanterne. Vous gagnez l'activité Lanterne stroboscopique.

Lanterne stroboscopique ➤➤ (lumière, magique, visuel) ; **Fréquence** 1 fois/heure ; **Effet.** Lorsque vous faites clignoter votre lanterne, vos émetteurs clignotent également de façon erratique, désorientant les adversaires qui les voient. Chaque adversaire situé dans un cône de 4,5 m doit effectuer un jet de Vigueur contre votre DD de classe ou votre DD des sorts (le plus élevé des deux). En cas d'échec, la créature est éblouie pendant 1 round. En cas d'échec critique, la créature est aveuglée pendant 1 round et éblouie le round suivant.

DONS ANCESTRAUX

Au niveau 1, vous gagnez un don ancestral. Vous gagnez ensuite un nouveau don ancestral tous les quatre niveaux suivants (aux niveaux 5, 9, 13 et 17). En tant que surki, vous choisissez parmi les dons ancestraux suivants.



Avant-propos :
ma quête
des Gardiens

Le Zootrope
et son équipage

Le Zootrope

Nouvelles

ascendances

Rencontrez

l'équipage

Ascendance

des animaux

éveillés

Ascendance

des athamars

Ascendance

des centaures

Ascendance

des hommes-

poissons

Ascendance

des minotaures

Ascendance

des surkis

Techniques

et astuces

Services

et équipement

Ménagerie

de Golarion

Les Gardiens

de la nature

Épilogue :

la conclusion

d'un voyage

Glossaire et index

NIVEAU 1

COMMUNICATION INSIGNIFIANTE

DON 1

SURKI

Vous comprenez le langage de la plupart des petits insectes et vous pouvez leur parler. Vous pouvez poser des questions aux insectes, aux arthropodes et aux invertébrés terrestres, recevoir des réponses de leur part et utiliser la compétence Diplomatie avec eux. Le MJ détermine avec quelles créatures vous pouvez utiliser ce pouvoir.

CONNAISSANCES SURKIES

DON 1

SURKI

Que ce soit par les récits des aînés de votre colonie ou par les messages envoyés par ceux ayant supervisé votre creusement générationnel, vous détenez le savoir des nombreux surkis qui vous ont précédé. Vous devenez qualifié en Survie et dans la compétence associée à la tradition magique de votre pouvoir magiphage (Arcanes pour arcanique, Nature pour primordiale, Occultisme pour occulte, ou Religion pour divine). Si vous êtes automatiquement qualifié dans l'une de ces compétences (grâce à votre historique ou votre classe, par exemple), vous devenez qualifié dans une compétence de votre choix.

Vous gagnez également le don général de Connaissances supplémentaires : Connaissances surkies.

FAMILIARITÉ AVEC LES ARMES SURKIES

DON 1

SURKI

Les armes surkies privilégient l'utilité et la praticité au détriment de l'élégance et de la brutalité. Vous êtes familiarisé avec les pics de guerre, les marteaux légers, les serpes, les faux et une arme commune supplémentaire de votre choix dans le groupe des haches ou des marteaux. En ce qui concerne leur maîtrise, vous considérez toutes ces armes de guerre comme des armes simples et toutes ces armes évoluées comme des armes de guerre.

Au niveau 5, chaque fois que vous obtenez un coup critique avec l'une de ces armes, vous bénéficiez de son effet critique spécialisé.

PERCEPTION DE LA MAGIE ATROPHIÉE

DON 1

SURKI

Alors que la capacité de la plupart des surkis à sentir la magie s'estompe une fois qu'ils se métamorphosent en adultes (remplacée par une vision dans le noir plus précise), vous avez conservé une partie de ce sens. Vous gagnez perception de la magie comme un sens vague d'une portée de 9 m – comme tous les sens vagues, il est à peu près aussi précis que l'odorat d'un humain moyen, ce qui signifie que vous ne pouvez généralement sentir que si de la magie est présente. Cependant, chaque tradition magique a un goût unique pour vous, ce qui vous permet d'identifier la tradition magique présente.

SORT SÉQUESTRE

DON 1

SURKI

Vous avez consommé une telle quantité d'un type de magie à l'état larvaire que vous pouvez maintenant l'utiliser par pur instinct. Choisissez un tour de magie dans la liste des sorts de votre pouvoir magiphage. Vous pouvez lancer ce tour de magie à volonté comme

un sort inné. Un tour de magie est intensifié à un rang de sort égal à la moitié de votre niveau, arrondi à l'entier supérieur.

NIVEAU 5

ADAPTATION SECONDAIRE

DON 5

SURKI

Vous avez continué à vous adapter aux rigueurs de votre environnement en poursuivant votre métamorphose, même à l'âge adulte. Choisissez un héritage surki que vous ne possédez pas déjà : vous gagnez cet héritage et ses avantages.

ROULADE DANS LES TUNNELS

DON 5

DÉPLACEMENT | SURKI

Vous pouvez emprunter plus facilement les tunnels souterrains en vous roulant en boule. Vous vous mettez en boule et vous vous déplacez jusqu'à quatre fois votre Vitesse en ligne droite sur une pente. Si vous atteignez le bas de la pente ou si vous rencontrez un obstacle pendant ce premier tour de déplacement, vous arrêtez de rouler. Sinon, vous continuez de rouler à cette Vitesse pendant les tours suivants jusqu'à ce que vous atteigniez le bas de la pente ou qu'un obstacle mette fin à ce déplacement (ce qui peut subvenir au milieu de votre tour). Vous êtes ralenti 2 à chaque tour après le premier où vous continuez de rouler. Si vous percutez un obstacle lors d'un tour après le premier, vous et l'obstacle subissez 4d6 dégâts contondants et vous cessez de rouler.

TRAÎNÉE CHIMIQUE

DON 5

EXPLORATION | SURKI

Vous pouvez laisser une légère traînée chimique derrière vous lorsque vous vous déplacez, et vous pouvez utiliser celles laissées par d'autres surkis pour vous orienter. Vous bénéficiez d'un bonus de circonstances de +1 aux tests et jets de sauvegarde pour Vous orienter ou vous réorienter.

NIVEAU 9

CONSOMMER LA MAGIE

DON 9

SURKI

Fréquence 1 fois/heure

Déclencheur. Vous effectuez un jet de sauvegarde contre un effet de zone de la tradition correspondant à votre pouvoir magiphage.

Vous consommez la magie d'un sort ou d'un effet pour protéger vos alliés mais vous risquez de faire une indigestion. Effectuez un test de contre sur l'effet déclencheur. Votre rang de contre est égal à la moitié de votre niveau (arrondi au supérieur) et pour le jet, utilisez soit votre DD de classe – 10, soit votre modificateur d'attribut d'incantation plus votre bonus de maîtrise d'incantation. Si vous contre l'effet déclencheur, vous mettez fin à l'effet pour toutes les autres créatures de la zone mais vous devenez malade 1, votre corps luttant pour absorber l'afflux de magie.

GUÉRISON NODALE

DON 9

SURKI

Vous pouvez induire la réparation des plaies en faisant circuler la magie dans tout votre corps. Si vous vous reposez pendant 10 min, vous regagnez un nombre de points de vie égal à votre modificateur de Constitution × la moitié de votre niveau. Il s'agit d'un effet de

guérison magique qui se cumule avec tous les soins que vous recevez grâce à Soigner les blessures.

SPLENDIDE MÉTAMORPHOSE

DON 9

SURKI

L'un de vos nodules s'est transformé en un nouvel organe émetteur de magie. Vous gagnez l'une des évolutions de votre héritage surki. Si vous avez plusieurs héritages, vous choisissez une évolution parmi ceux-ci.

Spécial. Vous pouvez prendre ce don plusieurs fois en gagnant chaque fois une nouvelle évolution. L'évolution peut provenir d'un héritage grâce auquel vous avez déjà évolué ou d'un héritage différent.

NIVEAU 13

CREUSEUR GÉNÉRATIONNEL

DON 13

SURKI

Vous êtes tellement doué pour creuser la terre que vous n'avez même pas besoin d'outils. En fait, on pourrait bien vous confier la direction du prochain creusement générationnel. Vous gagnez une Vitesse de creusement de 4,5 m.

MAGITAXIE

DON 13

SURKI

Prérequis Perception de la magie atrophiée

Déclencheur. Une créature que vous pouvez atteindre avec une action Marcher rapidement Lance un sort de la tradition correspondant à votre pouvoir magiphage.

Vous vous dirigez par réflexe vers la source de magie que vous avez le plus consommée à l'état larvaire. Vous Marchez rapidement et vous devez terminer votre déplacement adjacent à la créature ayant déclenché cet effet. Vous ne pouvez plus utiliser Magitaxie contre la créature qui l'a déclenchée pendant 24 h, le temps que vos réflexes s'acclimentent à nouveau, mais vous pouvez l'utiliser contre d'autres créatures.

Vous pouvez utiliser Magitaxie en Creusant, en Escaladant, en Volant ou en Nageant au lieu de Marcher rapidement (et en changeant le déclencheur en conséquence) si vous avez le type de déplacement correspondant.

NIVEAU 17

PLURIPOTENCE ILLIMITÉE

DON 17

SURKI

Tous les surkis ont la capacité de devenir ce qu'ils ont besoin d'être et vous pouvez puiser dans cette capacité dès maintenant. Lorsque vous dormez, vous pouvez décider d'entrer dans une chrysalide. Vous dormez si profondément dans votre chrysalide que vous ne pouvez pas être réveillé par des bruits forts aux alentours et vous perdez les avantages de l'un de vos héritages surkis au cours de la nuit. Lorsque vous sortez de la chrysalide et faites vos préparatifs quotidiens, vous pouvez sélectionner un autre héritage surki pour le remplacer. Si vous aviez une ou plusieurs évolutions grâce à cet héritage, vous pouvez choisir une évolution différente grâce à votre nouvel héritage.

AVENTURIERS SURKIS

Les surkis sont des explorateurs nés. Leur curiosité innée pour le monde et leur intérêt pour tout ce qui est nouveau, étrange et magique, les poussent à s'aventurer dans les régions sauvages de Golarion. Leur lien avec leur environnement pousse beaucoup d'entre eux à devenir druides ou rôdeurs, tandis que leur capacité d'adaptation et leur don de survie peuvent faire d'eux d'imposants champions. Les surkis qui quittent leur colonie s'engagent souvent comme marins ou gardes de caravane mais il est rare qu'un surki occupe un poste en dehors de sa colonie.

RÉGÉNÉRATION NODALE

DON 17

SURKI

Prérequis Guérison nodale

Votre corps traite la magie de manière si efficace que vous pouvez induire une véritable régénération, en remplaçant des membres et en restaurant des organes. Vous pouvez lancer régénération une fois par jour comme un sort inné. Au lieu d'être désactivée par l'acide ou le feu, la régénération de ce sort est désactivée par le froid qui ralentit votre métabolisme. Vous ne pouvez cibler que vous-même avec ce sort mais vous pouvez le Lancer en utilisant une réaction si vous êtes réduit à 0 point de vie à cause d'un effet autre qu'un effet de froid.



Avant-propos :
ma quête
des Gardiens

Le Zootrope
et son équipage

Le Zootrope

Nouvelles

ascendances

Rencontrez

l'équipage

Ascendance

des animaux

éveillés

Ascendance

des athamarus

Ascendance

des centaures

Ascendance

des hommes-

poissons

Ascendance

des minotaures

Ascendance

des surkis

Ascendance

des

lucres

Ascendance

des

équipement

Ascendance

de Golarion

Les Gardiens

de la nature

Épilogue :

la conclusion

un voyage

et index







Techniques et astuces

L'état de Valash Raj caché dans la jungle est bien connu pour garder ses secrets. Niché dans sa jungle infestée de kaijus, il est à l'abri de la plupart des visiteurs fortuits. Imaginez donc ma joie lorsqu'un de mes correspondants de longue date, un herboriste amurrin nommé Tivya, s'est arrangé pour nous permettre, à moi et mon équipage, de nous rendre sur place ! Tivya et moi avons fait connaissance après que j'ai lu ses ouvrages sur les plantes de la jungle, en particulier l'arbre amla et ses utilisations médicinales. Je lui ai écrit pour lui faire part de mon admiration pour ses idées et il m'a répondu par des commentaires très aimables sur mes propres travaux, peu nombreux en comparaison ! Lorsque je lui ai fait part de mes projets de voyage, il m'a gentiment invité, ainsi que l'équipage, à lui rendre visite afin qu'il puisse me montrer en personne ses plantes préférées. Bien sûr, j'ai sauté sur l'occasion.

Tivya recommanda de ne pas piloter le navire volant jusqu'à la ville d'Arung proprement dite car ses citoyens n'apprécieraient probablement pas l'apparition soudaine d'un vaisseau anonyme dans le ciel. Au lieu de cela, nous avons atterri dans la jungle à l'extérieur de la ville. Là, nous avons pu établir un camp et parcourir à pied le reste du chemin jusqu'à la capitale, soit environ une journée de marche. Le vert luxuriant des frondes et des arbres tropicaux n'était interrompu que par de petites profusions de fleurs colorées éclatantes disséminées ici et là, et par les traces de pattes d'un dinosaure occasionnel que Charikléia se mit aussitôt à dessiner. Une fois sur place, j'ai passé une agréable soirée à admirer le paysage et à manger le délicieux poisson de rivière grillé par Gréfu. Ten a pris le premier tour de garde et le reste d'entre nous s'est installé dans son sac de couchage et s'est endormi, bercé par les stridulations apaisantes des insectes.

Je me réveillai brusquement. Il me fallut un moment pour réaliser que Ten se tenait au-dessus de moi et me secouait l'épaule. « Baranthet », dit-il dans un sifflement en se rapprochant. « Nous avons un problème. »

Je jetai un coup d'œil autour de moi et découvris la raison de son inquiétude. Des yeux à facettes orange scintillaient dans la faible lumière de notre feu de camp. Je fis signe à Ten de réveiller les autres et m'assis pour mieux voir — une erreur, car la chose se jeta immédiatement sur moi !

La créature qui me plaqua au sol était un spécimen rare de mille-pattes géant mais les mandibules qui s'enfoncèrent dans mes épaules réduisirent assurément la joie de la découverte scientifique. Une cacophonie de cliquetis explosa dans notre campement ! Je cherchai à tâtons mon arbalète mais hésitai une fois ma main sur elle. Je n'étais pas sûr de ma visée et ne pouvais prendre le risque de tirer sur mes compatriotes. Mon ravisseur, quant à lui, ne souhaitait pas que je m'échappe, et c'était tout ce que je pus faire pour éviter ses crocs avides.

Du coin de l'œil, j'aperçus d'autres yeux aux pupilles fendues qui brillaient dans le feuillage. Je donnai l'alerte, terrorisé, avant de me rendre compte que ces yeux étaient différents, plus hauts que ceux des mille-pattes. Puis, comme si les arbres eux-mêmes avaient appelé nos sauveurs à la rescousse, ils émergèrent pour se joindre à la mêlée.

Les six étaient des amurrins manifestement doués pour les arts martiaux. Ils agissaient en duo et leurs mouvements étaient

fluides : l'un d'eux allait et venait pour frapper un insecte tandis que son partenaire balayait ses pattes pour l'immobiliser. À peine avaient-ils commencé leurs attaques que les carapaces se fissurèrent en deux et que des monstres sans peau jaillirent de la chitine détruite. Nos sauveurs ne semblèrent pas surpris le moins du monde mais mon équipage et moi-même criâmes à l'unisson en voyant cela.

« Restez en arrière ! » cria l'un des amurrins à notre intention. « Nous allons nous en occuper. »

Ne voulant pas les gêner, nous obéîmes en nous repliant dans nos tentes pour observer. La bataille fut terminée en quelques instants, les guerriers s'étant rapidement débarrassés des créatures.

« Quelle chance nous avons eue d'avoir votre aide ! » m'exclamai-je. « Mon équipage et moi-même vous remercions ! Mais quelles étaient ces créatures ? Pas de simples animaux, semble-t-il. »

La femme qui semblait être leur chef secoua la tête. « Des démons rorus, vicieux et assoiffés de sang. Ils peuvent revêtir des peaux d'animaux à leur guise, de sorte qu'il peut être difficile de suivre leurs traces. » Elle nous observa puis hochla la tête. « Je suis Laira. »

Nous nous présentâmes et Laira expliqua qu'elle et ses compagnons étaient des adeptes de la discipline de combat locale connue sous le nom de Couteaux de Valash. Ils étaient très curieux du Zootrope et de nous. Nous leur avons proposé de partager notre feu de camp, mais nous avons passé tellement de temps à échanger nos récits de voyages qu'aucun d'entre nous n'a dormi avant que le soleil ne commence à peindre le ciel en rose.

En fin de matinée, lorsque nous nous sommes enfin levés, ils nous ont proposé de nous guider jusqu'à Arung. Refroidis par le danger que nous venions de frôler, nous avons accepté leur offre. Laira fit signe de m'approcher alors que nous étions en train de démonter le camp avant de partir.

« Vous avez des armes mais vous ne savez pas vous battre », fit-elle remarquer, sans que sa voix ne soit empreinte de mépris.

« Nous ne connaissons que des techniques d'autodéfense de base, admis-je. Je suis davantage un érudit qu'un guerrier. »

— Je pourrais t'apprendre quelques trucs, dit-elle. Même les érudits saignent et comme les créatures sauvages, nous — elle fit un signe de tête à mes griffes — ne sommes jamais vraiment désarmés. »

J'hésitai, craignant de déranger, et elle ajouta avec une pointe d'humour : « Voyons ce que tu peux apprendre en une journée. »

C'est ainsi qu'a commencé mon entraînement ! Même à mon âge, il ne faut jamais cesser d'apprendre et Laira s'est révélée une professeuse très patiente. Elle a commencé par cueillir des baies dans les arbres et me les a lancées pour que je les frappe avec mes mains. Mes réflexes n'étant pas aussi aiguisés qu'ils devraient l'être, du jus de baie dégoulinait sur mon front, au grand amusement de Téléro. En début d'après-midi, j'avais progressé au point de pouvoir bloquer ces assauts de manière fiable et je parvins même à transpercer plusieurs fois une baie d'un coup de griffe ! En vérité, le monde naturel a de nombreuses techniques à offrir si nous sommes prêts à les apprendre.



Avant-propos :
ma quête
des Gardiens

Le Zootrope
et son équipage

Techniques
et astuces

Services
et équipement

Ménagerie
de Golarion

Les Gardiens
de la nature

Épilogue :
la conclusion
d'un voyage

Glossaire et index



SORTS DE GARDIEN ET OPTIONS DE RÔDEUR

J'avoue n'avoir jamais aimé l'obscurité, mais il y a tant de découvertes uniques à faire dans les endroits sombres sous la surface de la terre que ma curiosité l'emporte souvent sur mon appréhension. C'est en poursuivant ces découvertes que Chari, Ten et moi-même nous sommes retrouvés dans une situation que je ne peux que qualifier d'« incroyablement périlleuse ».

Nous survolions la côte arcadienne lorsque nous avons repéré plusieurs bouches de cavernes qui semblaient cribler toute la région, depuis les falaises côtières jusqu'aux dolines et gorges remarquables vers l'intérieur des terres. Nous avons rassemblé notre matériel de spéléologie et une bonne quantité de craie et de torches, puis nous sommes descendus dans une crevasse particulièrement prometteuse.

Téléro aurait normalement dû partir reconnaître la zone au préalable mais le Dr Pom ne l'avait pas encore autorisé à repartir sur le terrain après sa rencontre avec les manticores. Heureusement, les dons ancestraux de Chari ont été une aubaine pour nous car sans son expertise, il aurait été presque impossible de s'orienter dans les passages tortueux et les cavernes de plus en plus profondes aux parois rocheuses monotones. Notre scribe minotaure nous a guidés avec fiabilité et nous avons marqué d'une croix plusieurs gisements de minéraux, ainsi que des jardins naturels de champignons et de lichens rares, et des endroits où vivaient des créatures cavernicoles albinos.

C'est en prélevant des échantillons dans l'un de ces bosquets de champignons que nous avons eu des ennuis. Un morthak féroce, une bête sans yeux obstinée, s'est jeté sur nous, bloquant le chemin que nous avions emprunté et tentant de nous forcer à nous enfoncer plus profondément dans les cavernes inexplorées.

Peut-être que Chari aurait pu trouver une autre issue dans les tunnels sinueux ou peut-être que le morthak aurait fini par se lasser de nous, ce qui nous aurait permis de nous replier ; heureusement, nous ne le saurons jamais.

Une humaine vêtue de cuir noir et rouge et brandissant une arme étrange apparut. Elle semblait chasser le morthak. Elle a d'abord craché un liquide toxique, un pouvoir magique de rôdeur que je n'avais jamais vu auparavant. Alors que la créature tournait son attention vers elle, nous nous sommes repliés tout en veillant à ce que notre bienfaitrice ne devienne pas une victime à son tour. En fouillant dans son sac, Ten a sorti un sifflet pour animaux, du type de ceux utilisés pour les canidés. Heureusement, les morthaks ont une ouïe particulièrement sensible et le son inaudible du sifflet a semblé repousser la bête qui s'est enfuie à toute vitesse. La rôdeuse se remit aussitôt à sa poursuite et nous avons fini par les perdre tous les deux dans les profondeurs caveuses.

Les rôdeurs sont des maîtres absolus de la nature, tout aussi capables de traquer des proies que d'identifier les créatures et de lire l'environnement. Les options suivantes développent les sorts de gardien des rôdeurs qui leur permettent de canaliser la magie primordiale du monde naturel.

DONS DE RÔDEUR

CONDUIT NATUREL

DON 4

CONCENTRATION FAÇONNAGE DE SORT RÔDEUR

Prérequis sorts de gardien

Conditions. Vous avez une ligne d'effet vers votre compagnon animal ou un autre animal amical situé à 18 m ou moins de vous.

Un animal devient le vecteur de votre magie. Si votre prochaine action consiste à Lancer un sort doté d'une portée, celui-ci utilise l'animal comme point d'origine.

CHASSEUR EN PLEINE NATURE

DON 6

RÔDEUR

Lorsque vous commencez votre tour caché ou inaperçu vis-à-vis de la proie que vous chassez, cette créature est prise par surprise vis-à-vis de vous jusqu'à la fin de votre tour. Si vous êtes dans un environnement naturel, vous pouvez Échapper aux regards et Être furtif sans réduire votre vitesse.

FORCE ANIMALE

DON 6

RÔDEUR

Prérequis sort de gardien caractéristique animale

Vous puisez dans la force primordiale de votre *caractéristique animale*. Lorsque vous obtenez une attaque de griffes ou de mâchoires grâce à *caractéristique animale*, vous pouvez choisir une arme que vous transportez et appliquer toutes les runes de cette arme (si elles sont applicables) à cette attaque à mains nues. Cela remplace toutes les runes que les attaques à mains nues devraient normalement avoir par le biais d'autres sources, comme les *bandelettes de coups puissants*. De plus, lorsque vous obtenez un coup critique avec une attaque de griffes ou de mâchoires grâce à *caractéristique animale*, vous infligez 1d6 dégâts de saignement persistants.

SORTS DE GARDIEN

Ces sorts de gardien sont des options supplémentaires pour les rôdeurs qui choisissent les dons Gardien initié, Gardien confirmé, Gardien magistral et Gardien hors pair, décrits à partir de la page 171 de *Livre des joueurs*.

Sorts de gardien initié

CRACHAT DE BAVE

FOCALISÉ 1

PEU COURANT CONCENTRATION FOCALISÉ MANIPULATION POISON RÔDEUR

Portée 9 m ; **Cible** 1 créature

Défense Réflexes

Vous crachez une substance visqueuse toxique sur le visage et les yeux de votre cible, lui infligeant 2d6 dégâts de poison. Elle doit faire un jet de Réflexes.

Succès critique. La cible ne subit aucun dégât.

Succès. La cible subit la moitié des dégâts et est éblouie pendant 1 round, mais elle peut Interagir pour s'essuyer les yeux et supprimer cet état.

Échec. La cible subit les dégâts normaux et est éblouie jusqu'à la fin de votre prochain tour.

Échec critique. La cible subit des dégâts doublés, elle est aveuglée pendant 1 round et éblouie jusqu'à ce qu'elle utilise une action Interagir pour s'essuyer les yeux.

Intensifié (+1). Les dégâts augmentent de 2d6.

LEURRE DE DIVERSION

FOCALISÉ 1

PEU COURANT CONCENTRATION FOCALISÉ RÔDEUR VISUEL

Portée 3 m ; **Cible** 1 créature

Défense Volonté

Vous faites apparaître une forme colorée qui se déplace rapidement, comme un petit oiseau ou un autre animal qui attire le regard de votre cible. Celle-ci doit faire un jet de Volonté.

Succès. La créature n'est pas affectée.

Échec. La créature est prise par surprise jusqu'au début de votre prochain tour.

Échec critique. Comme un échec, mais la créature subit également un malus de circonstances de -2 à ses attaques tant qu'elle est prise par surprise.

ODORAT AIGUISÉ

FOCALISÉ 1

PEU COURANT CONCENTRATION FOCALISÉ MANIPULATION RÔDEUR TRANSFORMATION

Durée 1 min

Votre nez devient plus sensible aux odeurs de la nature, ce qui vous permet de mieux traquer votre proie. Pendant toute la durée du sort, votre odorat devient un sens imprécis avec une portée de 9 m. La proie que vous chassez ne peut pas être non détectée vis-à-vis de vous tant qu'elle se trouve à portée de votre odorat.

Intensifié (3°). La portée de votre odorat passe à 18 m.

Sorts de gardien confirmé

GRIMPEUR ARBORICOLE

FOCALISÉ 2

PEU COURANT CONCENTRATION FOCALISÉ MANIPULATION RÔDEUR TRANSFORMATION

Portée contact ; **Cible** vous-même ou votre compagnon animal

Durée 10 min

Une queue préhensile pousse sur la cible ou sa queue, si elle en a une, devient préhensile, ce qui l'aide à grimper avec facilité. Pendant toute la durée du sort, elle obtient une Vitesse d'escalade égale à sa Vitesse la plus élevée. La cible peut Escalader avec une main occupée (ou deux mains occupées si elle a le don Combattant ascensionniste).

Intensifié (5°). La durée du sort passe à 1 h et vous pouvez cibler à la fois votre compagnon animal et vous-même avec une seule incantation.

IMITER LA FAUNE

FOCALISÉ 2

PEU COURANT CONCENTRATION FOCALISÉ ILLUSION MANIPULATION RÔDEUR

Portée 9 m ; **Cible** 1 animal consentant

Durée 1 h

Vous exploitez vos connaissances sur la nature pour faire passer la cible pour un animal commun de la même taille et d'une espèce choisie au moment où le sort est lancé. Cette illusion couvre l'apparence visuelle, l'odeur et la voix de la cible. La cible peut communiquer avec les membres de la même espèce que lui comme s'ils parlaient la même langue, mais elle ne peut pas parler d'autres langues pendant la durée du sort.

Lancer *imiter la faune* compte comme la préparation d'un déguisement dans le cadre de l'action Se déguiser. Il permet à la cible



Avant-propos :
ma quête
des Gardiens

Le Zootrope
et son équipage

Techniques
et astuces

Sorts
de gardien et
dons de rôdeur

Sorciers
de la nature

Transformations
des barbares
et des druides
indomptés

Bardes
zooophoniques

Archétype
du danse-griffes

Archétype du
gardien de nuée

Archétype
de garou

Archétype
du guerrier ailé

Archétype de
l'hôte d'ostilli

Archétype du
joueur de thlipit

Extension
de l'archétype
maître
des bêtes

Archétype
du mimétisme
sauvage

Sorts

Services
et équipement

Ménagerie
de Golarion

Les Gardiens
de la nature

Épilogue :
la conclusion
d'un voyage

Glossaire et index



LES « GARDIENS » DE LA NATURE

Bien que les langues soient loin d'être mon domaine de prédilection, je ne peux m'empêcher de remarquer à quel point nous choisissons souvent de décrire la nature sauvage comme une chose à protéger. « Défenseurs », « protecteurs » et, bien sûr, « gardiens ». J'ai entendu ce terme pour désigner non seulement les quatre animaux mythiques que nous recherchons sur Golarion, mais aussi les techniques et astuces magiques utilisées par les éclaireurs et les chasseurs qui parcourent les contrées sauvages. Je me demande s'il existe un lien historique entre les deux – si autrefois, à une époque plus primitive, les Gardiens de la nature devaient être plus largement connus, leurs pouvoirs et techniques magiques devaient inspirer les rôdeurs qui les apercevaient sur le terrain. Ou peut-être ces sorts ont-ils été offerts par les Gardiens de la nature à une époque où nous, les animaux sapiens, étions sous leur protection directe. Et, bien sûr, il peut s'agir d'une simple coïncidence linguistique. Un sujet à étudier à l'avenir !

d'ignorer les malus de circonstances qu'elle pourrait subir en se déguisant en une créature dissemblable, et le sort lui confère un bonus de statut de +4 aux tests de Duperie pour empêcher les autres animaux de voir qu'elle est déguisée. Vous pouvez Révoquer ce sort.

Intensifié (5°). Vous pouvez cibler jusqu'à six animaux consentants.

Sorts de gardien magistral

MIMÉTISME MENAÇANT ◆◆

FOCALISÉ 3

PEU COURANT	CONCENTRATION	ÉMOTION	FOCALISÉ	ILLUSION	MANIPULATION
MENTAL	RÔDEUR	TERREUR			

Zone émanation de 3 m

Défense Volonté

Vous apparaissez plus grand et plus fort aux yeux des créatures proches qui vous voient avec des caractéristiques menaçantes comme des bois de cerf, des griffes ou du poison. Chaque créature non alliée dans la zone doit faire un jet de Volonté.

Succès critique. La créature n'est pas affectée.

Succès. La créature est effrayée 1. Cet état ne diminue pas à la fin de son tour si elle vous a infligé des dégâts pendant ce tour.

Échec. Comme un succès, mais elle est effrayée 2.

Échec critique. Comme un succès, mais elle est effrayée 3.

RAYURES DE MISE EN GARDE ◆

FOCALISÉ 3

PEU COURANT	CONCENTRATION	FOCALISÉ	POISON	RÔDEUR	TRANSFORMATION
-------------	---------------	----------	--------	--------	----------------

Durée 1 min

Votre peau se couvre de rayures ou de spirales aposématiques aux couleurs vives, ce qui prévient les créatures de ses qualités toxiques. Toute créature qui vous touche ou réussit une attaque de corps à corps à mains nues contre vous subit 2d8 dégâts de poison.

Si vous avez un compagnon animal, vous pouvez lancer ce sort sur lui à la place, avec une portée de 9 m.

Intensifié (+2). Les dégâts de poison augmentent de 1d8.

Sorts de gardien hors pair

CROISSANCE GLOUTONNE ◆◆

FOCALISÉ 5

PEU COURANT	CONCENTRATION	FOCALISÉ	MANIPULATION	PLANTE	RÔDEUR
-------------	---------------	----------	--------------	--------	--------

Portée 36 m ; **Zone** toutes les cases contenant des plantes dans une explosion de 6 m.

Durée maintenue jusqu'à 1 min

Les plantes dans la zone poussent rapidement et deviennent carnivores en cherchant à dévorer leurs proies. Toutes les cases affectées sont du terrain difficile, à la fois sur le sol et pour les créatures volantes. Chaque créature qui commence son tour dans la zone doit faire un jet de Réflexes à moins qu'elle ne soit déjà empoignée ou entravée.

Succès critique. La créature n'est pas affectée.

Succès. La créature est empoignée jusqu'au début de son prochain tour ou jusqu'à ce qu'elle S'échappe.

Échec. La créature est empoignée pendant toute la durée du sort ou jusqu'à ce qu'elle S'échappe.

Échec critique. La créature est entravée pendant toute la durée du sort ou jusqu'à ce qu'elle S'échappe.

Lorsque vous Maintenez ce sort, chaque créature empoignée ou entravée par les plantes subit 4d6 dégâts perforants.

Intensifié (+1). Les dégâts infligés par les plantes lorsque vous Maintenez le sort augmentent de 2d6.

DISPERSER LA MEUTE ◆◆

FOCALISÉ 5

PEU COURANT	CONCENTRATION	FOCALISÉ	MANIPULATION	MENTAL	RÔDEUR
-------------	---------------	----------	--------------	--------	--------

Portée 9 m ; **Cible** 1 créature

Défense Volonté ; **Durée** 1 min

Vous pouvez tromper les créatures en modifiant la façon dont elles perçoivent le comportement de leurs alliés. Chaque créature affectée suspecte ses alliés d'avoir changé d'allégeance, selon le résultat de leur jet de Volonté. Quels que soient les effets du jet de sauvegarde, la créature est ensuite immunisée contre Disperser la meute pendant 1 h.

Succès critique. La créature n'est pas affectée.

Succès. La créature devient inamicale avec toutes les créatures envers lesquelles elle n'était pas déjà hostile, même celles auparavant alliées. Elle ne considère personne comme un allié pendant 1 min. Chacun de ses anciens alliés dans sa zone d'allonge doit faire un jet de sauvegarde contre *dispenser la meute*.

Échec. Comme un succès, mais la créature est également confuse pendant 1 round.

Échec critique. Comme un succès, mais la créature est confuse pendant 1 min.

SILLAGE PULVÉRISANT ◆◆

FOCALISÉ 5

PEU COURANT	ATTAQUE	CONCENTRATION	FOCALISÉ	MANIPULATION	RÔDEUR	SON
-------------	---------	---------------	----------	--------------	--------	-----

Cible 1 créature à portée d'allonge ; **Zone** cône de 4,5 m

Défense CA et Vigueur basique (voir texte)

Vous imitez les rapaces en attaquant à une vitesse telle qu'elle provoque une onde de choc sonore. Effectuez une attaque au corps à corps contre une créature à portée de votre allonge ; si vous touchez, vous infligez 3d8 dégâts de son supplémentaires. Quel que soit le résultat de votre Frappe, cette créature devient le point d'origine d'un cône de 4,5 m, dirigé directement devant vous. Toutes les créatures situées dans ce cône subissent 6d8 dégâts de son (jet de Vigueur basique).

Intensifié (+1). Les dégâts du cône augmentent de 1d8.

SORCIERS DE LA NATURE



Avant-propos :
ma quête
des Gardiens

Le Zootrope
et son équipage

Techniques
et astuces

Sorts
de gardien et
dons de rôdeur

Sorciers
de la nature

Transformations
des barbares
et des druides
indomptés

Bardes
zoophoniques

Archétype
du danse-griffes

Archétype du
gardien de nuée

Archétype
de garou

Archétype
du guerrier ailé

Archétype de
l'hôte d'ostilli

Archétype du
joueur de thlipit

Extension
de l'archétype
maître
des bêtes

Archétype
du mimétisme
sauvage

Sorts

Services
et équipement

Ménagerie
de Golarion

Les Gardiens
de la nature

Épilogue :
la conclusion
d'un voyage

Glossaire et index

Beaucoup cherchent des solutions à leurs problèmes en ignorant le monde naturel, mais ils passent à côté d'êtres d'une grande et terrible puissance qui vivent tout autour d'eux. Toutes ces entités, qu'elles volent dans le ciel ou qu'elles se cachent dans le corps des mortels, détiennent des secrets qui sous-tendent le monde naturel.

Dévoreur de pourriture

Votre protecteur est apparu à la fin ou à l'approche de la fin d'une vie, dans des visions fiévreuses ou dans les yeux aux reflets mystérieux des charognards qui l'attendaient. Bien qu'horrifiante pour beaucoup, la décomposition crée les ressources nécessaires à une nouvelle vie. C'est le sort qui vous attend, et peut-être même celui de votre protecteur, qu'il s'agisse d'un arboréen imposant, d'une créature fongique souterraine ou de l'un des psychopompes qui dirigent l'ensemble du processus.

Liste de sorts primordiale ; **Compétence du protecteur** Nature

Leçon du charognard affamé. Votre protecteur enseigne les moyens de transformer la mort en vie nouvelle. Vous apprenez le tour de magie de sorcier *jubilation du parasite* et votre familier apprend *affaiblissement*.

Familier de puissance parasite. Votre familier semble décharné et mal nourri ou au bord de la mort, bien qu'il soit en bonne santé. Lorsque vous Lancez ou Maintenez un maléfice, votre familier peut puiser dans la force déclinante d'une autre créature pour se nourrir. Une créature dans un rayon de 4,5 m autour de votre familier et ayant moins de la moitié de son maximum de points de vie devient malade 1 à moins qu'elle ne réussisse un jet de Vigueur contre votre DD des sorts.

JUBILATION DU PARASITE

TOUR DE MAGIE 1

PEU COURANT AUDIBLE CONCENTRATION MALÉFICE MENTAL PEUR SORCIER
TOUR DE MAGIE

Protecteur Dévoreur de pourriture

Portée 9 m ; **Cible** 1 créature

Défense Volonté ; **Durée** maintenu jusqu'à 1 min

D'un rire cruel qui laisse apparaître vos canines, vous faites comprendre à une cible que la mort vient la chercher et que sa disparition servira à renforcer une autre créature. La cible devient effrayée 1 si elle rate son jet de Volonté (ou effrayée 2 en cas d'échec critique). Cet état ne peut être réduit à moins de 1 tant que le sort est actif et que la cible peut vous entendre. Vous pouvez Révoquer le sort en utilisant une réaction lorsqu'un allié obtient un coup critique en Frappant la cible, ce qui permet à cet allié de récupérer 1d4 points de vie.

Intensifié (+2). Le nombre de points de vie récupérés lorsque vous Révoquez le sort augmente de 1d4.

Ondulation dans les abysses

Lorsque votre protecteur est apparu, c'était une ombre sous les vagues d'une taille inimaginable, peut-être un ancien habitant des vastes étendues d'eau, tel qu'un kraken. Qu'il canalise la terreur mortelle qu'inspirent les prédateurs océaniques ou qu'il chante la sagesse ancestrale de ses nobles géants, votre

protecteur colossal vous enseigne les leçons des abysses inexplorés du monde.

Liste de sorts primordiale ; **Compétence du protecteur** Nature

Leçon de la surface et des mers. Votre protecteur enseigne les dangers et les merveilles de son domaine, même aux confins de l'eau. Vous obtenez le tour de magie de sorcier *piqûre de la mer* et votre familier apprend *couleurs étourdissantes* ou *graisse*.

Familier des vagues impérieuses. De l'eau de mer dégouline constamment de votre familier. Lorsque vous Lancez ou Maintenez un maléfice, une petite vague peut jaillir de votre familier. Une créature dans un rayon de 3 m autour de votre familier est repoussée de 1,5 m.

PIQÛRE DE LA MER

TOUR DE MAGIE 1

PEU COURANT CONCENTRATION MALÉFICE SORCIER TOUR DE MAGIE

Protecteur Ondulation dans les abysses

Portée 9 m ; **Cible** 1 créature

Défense Vigueur ; **Durée** maintenu jusqu'à 1 min

Un long tentacule dégoulinant d'eau salée, semblable à celui d'une pieuvre, d'une anémone ou d'une physalie, surgit d'un portail bleu lumineux pour s'enrouler autour du visage de la cible, bloquant sa vision. Pendant toute la durée du sort, la cible doit faire un jet de Vigueur au début de son tour. Le portail suit la cible et le tentacule ne peut pas être ciblé ou blessé.

Succès critique. La cible n'est pas affectée.

Succès. La cible subit un malus de -2 aux tests de Perception visuelle jusqu'à la fin de son tour.

Échec. La cible est éblouie jusqu'à la fin de son tour.

Échec critique. La cible est aveuglée jusqu'à la fin de son tour.





Murmure d'ailes

Des ailes et des vents tourbillonnants ont annoncé l'approche de votre protecteur. Ces ailes étaient recouvertes de plumes éclatantes, aussi belles que des gemmes comme celles d'une libellule, étrangement mécaniques ou en cuir avec une odeur de soufre, mais le chaos maîtrisé de leurs mouvements contenait d'innombrables enseignements.

Liste de sorts primordiale ; **Compétence du protecteur** Nature

Leçon du ciel observé. Votre protecteur vous enseigne que le ciel peut vous guider partout où vous lui en donnez l'occasion. Vous gagnez le tour de magie de sorcier *murmuration* et votre familier apprend *atterrissage en douceur*.

Familier du vol fringant. Même si votre familier n'a pas d'ailes, il peut parfois se déplacer comme s'il était porté par le vent. Lorsque vous Lancez ou Maintenez un maléfice, votre familier peut voler sur une distance maximale de 4,5 m ; ce déplacement ne déclenche pas de réactions.

MURMURATION

TOUR DE MAGIE 1

PEU COURANT CONCENTRATION MALÉFICE SON SORCIER TOUR DE MAGIE

Protecteur Murmure d'ailes

Portée 9 m ; **Cible** 1 créature

Défense Volonté ; **Durée** maintenu jusqu'à 1 min

La cible sent le frôlement de plumes et entend des cris stridents qui lui intimement de rester à l'écart d'une créature que vous désignez dans un rayon de 9 m autour de vous lorsque vous Lancez ce sort (qui peut vous inclure). Une fois par round, si la cible se rapproche de la créature désignée, elle doit tenter un jet de Volonté ou subir 1d4 dégâts perforants ou de son.

Succès critique. La cible n'est pas affectée.

Succès. La cible subit la moitié des dégâts.

Échec. La cible subit les dégâts normaux.

Échec critique. La cible subit 1d4 dégâts de son et 1d4 dégâts perforants, et si elle effectue un jet d'attaque ou un test de compétence hostile ce round, elle subit un malus de statut de -2 sur le jet.

Intensifié (+1). Les dégâts augmentent de 1d4 ou de 2d4 en cas d'échec critique (le premier d4 inflige des dégâts de son, le deuxième des dégâts perforants).

LEÇONS SUPÉRIEURES

Vous pouvez choisir parmi ces leçons lorsque vous devez sélectionner une leçon supérieure.

Leçon de décomposition. Toute chose vivante finit par se décomposer, nourrissant ainsi les champignons et les insectes. Vous obtenez le maléfice *maladie mycologique* et votre familier apprend *forme d'insecte*.

Leçon de la volée. Le pouvoir se répand lorsque beaucoup travaillent comme un seul homme. Vous gagnez le maléfice *ailes protectrices* et votre familier apprend *lévitation*.

Leçon du requin. Apprenez à connaître ce prédateur océanique mortel. Vous gagnez le maléfice *du sang dans l'eau* et votre familier apprend *pieds en nageoires*.

AILES PROTECTRICES

FOCALISÉ 3

PEU COURANT FOCALISÉ MALÉFICE MANIPULATION SORCIER

Leçon volée

Déclencheur. Un allié traverse une case dans un rayon de 4,5 m autour de vous ou utilise une action dotée du trait déplacement.

Portée 4,5 m ; **Cible** 1 allié

Comme les oiseaux migrateurs, vous savez que chacun vole plus loin lorsqu'ils forment un groupe. Vous faites pousser d'immenses ailes sur votre familier. Celui-ci Vole jusqu'à 9 m mais il doit se déplacer vers l'allié déclencheur. S'il termine ce déplacement adjacent à l'allié déclencheur, il se pose sur son épaule. Jusqu'au début de votre prochain tour, le familier est automatiquement porté par l'allié et ses ailes lui confèrent un abri. Lorsque le sort prend fin, le familier saute dans une case adjacente à votre allié.

DU SANG DANS L'EAU

FOCALISÉ 3

PEU COURANT | CONCENTRATION | ESPRIT | FOCALISÉ | MALÉFICE | MANIPULATION
SORCIER

Leçon requin

Conditions. La cible subit des dégâts de saignement persistants ou votre dernière action a infligé des dégâts tranchants à la cible.

Portée 9 m ; **Cible** 1 créature qui peut saigner

Défense Réflexes basique ; **Durée** maintenu jusqu'à 1 min

Les prédateurs sont attirés par l'odeur du sang et celui-ci peut se disperser très loin dans l'eau. Vous convoquez les esprits de prédateurs aquatiques qui prennent l'aspect d'une nuée spectral autour de la cible. Lorsque vous Lancez ou Maintenez ce sort, la cible subit 2d6 dégâts d'esprit (jet de Réflexes basique). Si le sort inflige des dégâts à la cible, celle-ci considère l'eau comme un terrain difficile pendant 1 round alors que les prédateurs tentent de la tirer vers le fond. Les prédateurs spectraux n'occupent aucun espace, ne permettent pas de prendre en tenaille et n'ont pas les attributs d'une créature normale.

Si vous infligez des dégâts tranchants à la cible alors que le sort est actif, vous Maintenez automatiquement ce sort. Si vous lancez du sang dans l'eau alors qu'une incantation précédente de ce maléfice est toujours en vigueur, l'effet précédent prend fin.

Intensifié (+2). Les dégâts infligés augmentent de 2d6.

MALADIE MYCOLOGIQUE

FOCALISÉ 3

PEU COURANT | CONCENTRATION | FOCALISÉ | MALADIE | MALÉFICE | MANIPULATION
SORCIER

Leçon décomposition

Portée contact ; **Cible** 1 créature

Défense Vigueur ; **Durée** maintenu jusqu'à 1 min

Vous infectez votre cible avec des spores fongiques pour accélérer le cycle de décomposition. La cible doit faire un jet de Vigueur. Les morts-vivants tangibles, comme les squelettes et les zombies, ne bénéficient pas de leur immunité normale contre cette maladie, car les spores peuvent coloniser les restes de chair et d'os. Cela peut également s'appliquer à d'autres créatures non vivantes constituées de matière organique, à la discrétion du MJ.

Succès critique. La cible n'est pas affectée.

Succès. Des champignons se développent dans la cible qui est affaiblie 2 pendant 1 round.

Échec. La cible développe le stade 1 des spores chapeau-du-vidé.

Échec critique. La cible développe le stade 2 des spores chapeau-du-vidé.

Spores chapeau-du-vidé (maladie). Cette maladie prend fin lorsque le sort se termine ; **Stade 1** affaibli 2 (1 round) ; **Stade 2** affaibli 2 et ralenti 1 (1 round) ; **Stade 3** affaibli 2, ralenti 1 et stupéfié 2 (1 round)

DONS DE SORCIER

DISPERSER UNE NUÉE

DON 2

MAGIQUE | SORCIER

Fréquence 1 fois/round

Votre protecteur utilise votre familier pour disperser magiquement un groupe de petites menaces. Une nuée qui partage un espace avec votre familier subit des dégâts égaux à la faiblesse aux dégâts de zone de la nuée. Vous choisissez s'il s'agit de dégâts d'acide, de froid, d'électricité ou de feu, et cette action gagne le trait du type de dégâts choisi.

PRÉSAGES DE L'HARUSPICE

DON 4

CONCENTRATION | PRÉDICTION | SORCIER

Déclencheur. Une créature dans un rayon de 9 m autour de vous voit ses points de vie réduits à 0 sans que son corps soit détruit.

Bien que les divinations d'un haruspice nécessitent traditionnellement des organes et une longue interprétation, vous avez appris à entrevoir l'avenir de manière plus simple en lisant dans les blessures des créatures. La vision fugace de l'avenir donne des indications sur les meilleurs outils à utiliser ensuite.

Lancez 1d12 pour déterminer le type de dégâts favorisé par votre prédiction. La prochaine fois que vous ou vos alliés infligez ce type de dégâts à un ennemi avant la fin de votre prochain tour, cet ennemi obtient une faiblesse contre ces dégâts égale à votre niveau.

D12	Type de dégâts
1	acide
2-3	contondant
4	froid
5	électricité
6	feu
7	mental
8-9	perforant
10	poison
11-12	tranchant

ARMEMENTS DU SORCIER SAUVAGE

DON 6

SORCIER

Prérequis Armements du sorcier

Le pouvoir de votre protecteur continue d'améliorer vos capacités offensives naturelles. Vous bénéficiez d'effets supplémentaires pour toutes les Frappes à mains nues que vous avez choisies avec Armements du sorcier. Si vous avez pris ce don plusieurs fois pour obtenir des attaques multiples, vous gagnez les effets supplémentaires appropriés.

- **Cheveux vivants.** Une partie de vos cheveux se transforme en piquants acérés que vous pouvez propulser avec force. Vous gagnez une Frappe à mains nues à distance de piquants qui inflige 1d4 dégâts perforants avec une portée de 4,5 m. Vos piquants font partie du groupe fléchette.
- **Dents de fer.** Vos dents peuvent broyer les os comme un véritable prédateur. Une créature sur laquelle vous obtenez un coup critique avec une Frappe de mâchoires doit réussir un jet de Vigueur contre votre DD de classe ou votre DD des sorts (le plus élevé des deux) ou devenir malade 1.
- **Ongles surnaturels.** Vos ongles peuvent déchirer et déchiqueter avec la force d'une bête. Si vous touchez le même ennemi avec deux Frappes d'ongles consécutives, cet ennemi subit des dégâts tranchants supplémentaires égaux à la moitié de votre niveau lors de la deuxième Frappe.



Avant-propos :
ma quête
des Gardiens

Le Zootrope
et son équipage

Techniques
et astuces

Sorts
de gardien et
dons de rôdeur

Sorciers
de la nature

Transformations
des barbares
et des druides
indomptés

Bardes
zooophoniques

Archétype
du danse-griffes

Archétype du
gardien de nuée

Archétype
de garou

Archétype
du guerrier ailé

Archétype de
l'hôte d'ostilli

Archétype du
joueur de thlipit

Extension
de l'archétype
maître
des bêtes

Archétype
du mimétisme
sauvage

Sorts

Services
et équipement

Ménagerie
de Golarion

Les Gardiens
de la nature

Épilogue :
la conclusion
d'un voyage

Glossaire et index

TRANSFORMATIONS INDOMPTÉES

Certains barbares et tous les druides sont en phase avec les forces primordiales de la nature, mais certains, en particulier les barbares à l'instinct animal et les druides de l'ordre indompté, s'approprient les énergies primordiales pour façonner diverses formes de pouvoir. Ces options viennent compléter celles qui existent déjà pour les personnages qui changent de forme avec des pouvoirs de transformation et de métamorphose.

DÉCHIRER ET ARRACHER

DON 4

BARBARE | DRUIDE

Prérequis Instinct animal ou ordre indompté

Conditions. Votre dernière action a infligé des dégâts perforants ou tranchants avec une Frappe à mains nues conférée par un effet de transformation ou de métamorphose.

Vous avez appris à affaiblir vos ennemis de la même façon qu'un chasseur avec sa proie. Effectuez une Frappe à mains nues contre la même cible. Si la Frappe touche et inflige des dégâts perforants ou tranchants, la cible subit 1d6 dégâts de saignement persistants supplémentaires. Les dégâts de saignement persistants passent à 2d6 si vous êtes au moins de niveau 12.

ÉCRASEMENT BRUTAL

DON 4

BARBARE | DRUIDE | MENTAL

Prérequis Instinct animal ou ordre indompté

Conditions. Votre dernière action a infligé des dégâts contondants avec une Frappe à mains nues conférée par un effet de transformation ou de métamorphose.

Vous avez appris à obscurcir l'esprit de vos ennemis grâce à l'impact brutal de vos attaques répétées. Effectuez une Frappe à mains nues contre la

même cible. Si la Frappe touche et inflige des dégâts contondants, la cible est stupéfiée 2 pendant 1 round (stupéfiée 3 en cas de coup critique).

TRANSFORMATION RÉCONFORTANTE

DON 4

BARBARE | DRUIDE

Prérequis Instinct animal ou ordre indompté

Déclencheur. Vous devenez effrayé.

Conditions. Vous êtes sous un effet de transformation ou de métamorphose.

Prendre la forme d'autres créatures vous réconforte et vous protège de la peur. Réduisez l'intensité de votre état effrayé de 1 (jusqu'à un minimum de 0).

TRANSFORMATION BRUMEUSE

DON 6

DRUIDE | PRIMORDIALE

Fréquence 1 fois/min

Déclencheur. Vous vous transformez grâce à un effet de métamorphose.

De la brume enveloppe votre forme. Vous créez un nuage brumeux dans une explosion de 1,5 m centrée sur un coin de votre espace. Si votre nouvelle forme est au moins Grande, le nuage couvre l'ensemble de l'espace que vous occupez. Toutes les créatures situées dans la zone sont masquées, et celles en dehors sont masquées vis-à-vis d'elles. Le nuage dure jusqu'au début de votre prochain tour mais il est immédiatement dispersé par un vent fort.

TRANSFORMATION RENVERSANTE

DON 6

DRUIDE

Déclencheur. Votre taille augmente grâce à un effet de métamorphose. Vous utilisez l'expansion de votre corps pour bousculer une créature proche. Vous tentez de Pousser une créature adjacente ou de lui faire un Croc-en-jambe. Pour déterminer la taille de la créature que vous pouvez affecter, utilisez votre taille une fois l'effet déclencheur activé.

MÉTAMORPHOSE EXPLOSIVE

DON 12

DRUIDE | FAÇONNAGE DE SORT

Vous utilisez davantage d'énergie primordiale pour vous transformer, créant une explosion d'énergie élémentaire pour accompagner votre métamorphose. Si votre prochaine action consiste à lancer un sort de transformation ou de métamorphose qui n'est pas un tour de magie, choisissez l'acide, le froid, l'électricité ou le feu. Votre transformation crée une émanation de 1,5 m autour de votre nouvelle forme qui inflige 1d6 dégâts de ce type par rang du sort. Chaque créature dans cette zone effectue un jet de Réflexes basique contre votre DD des sorts.

Si votre action de métamorphose avait un trait correspondant à un type d'énergie, vous devez choisir celui-ci si possible. Cette action obtient le trait correspondant au type d'énergie sélectionné.

RÉVOCATION DÉFENSIVE

DON 12

DRUIDE

Déclencheur. Une créature dont vous avez conscience obtient un coup critique en vous Frappant.

Conditions. Vous êtes sous un effet de métamorphose que vous pouvez Révoquer.



Vous changez de forme pour éviter un coup potentiellement fatal. Vous Révoquez l'effet de métamorphose qui vous affecte et le résultat de la Frappe ayant déclenché cette réaction devient un succès au lieu d'un succès critique. Si l'espace est insuffisant lorsque vous reprenez votre forme normale, cette action échoue et vous ne pouvez pas Révoquer l'effet de métamorphose.

TRANSFORMATION IMPOSANTE

DON 14

BARBARE | DRUIDE | ÉMOTION | MENTAL | RAGE | TERREUR | VISUEL

Déclencheur. Votre taille augmente grâce à un effet de métamorphose. La croissance physique de votre transformation est un spectacle qui ébranle les ennemis. Chaque ennemi plus petit que votre nouvelle taille dans un rayon de 9 m autour de vous doit tenter un jet de Volonté contre votre DD de classe ou votre DD des sorts, le plus élevé des deux.

Succès. La créature n'est pas affectée.

Échec. La créature est effrayée 1.

Échec critique. La créature est effrayée 2 et vous pouvez la repousser sur une distance égale ou inférieure à 3 m. Il s'agit d'un déplacement forcé.

TRANSFORMATION PURIFICATRICE

DON 14

DRUIDE

Prérequis Transformation curative

Vous avez appris à éliminer les toxines corporelles lorsque vous vous transformez à l'aide de votre magie de changement de forme. Lorsque vous utilisez Transformation curative, votre sort de métamorphose peut également tenter de contrer une maladie ou un poison qui affecte la cible. Si vous ne réussissez pas à contrer la maladie ou le poison, vous ne pouvez plus utiliser Transformation purificatrice contre cette affliction spécifique pendant 24 h.

TROP GROS À GOBER

DON 16

DRUIDE

Prérequis Forme indomptée

Déclencheur. Vous êtes soumis à un effet auquel vous pouvez tenter de Vous échapper.

Si vous êtes assez petit pour être empoigné normalement, vous pouvez changer votre taille au dernier moment. Vous lancez *forme indomptée*. Si votre nouvelle forme est trop grande pour l'effet, vous Vous échappez automatiquement. Sinon, vous tentez de Vous échapper. Si cela met fin à un effet qui vous plaçait dans l'espace de la créature, tel que Gober, placez cette créature dans une zone adjacente pour que votre nouvelle forme ait suffisamment d'espace.

Options d'Instinct animal

Les barbares dotés d'Instinct animal peuvent sélectionner les nouvelles options présentées dans le tableau ci-après au niveau 1.

OPTIONS D'INSTINCT ANIMAL

Animal	Attaque	Dégâts	Traits
Ankylosaure	Queue	1d10 C	Démolition, mains nues
Araignée	Crocs	1d8 P	Saisir, mains nues, venimeux
	Toile	Spécial*	Facteur de portée 4,5 m
Brontosau	Queue	1d10 C	Croc-en-jambe, mains nues
Chauve-souris	Crocs	1d10 P	Mains nues
	Ailes	1d4 P	Parade, mains nues

TRAITS D'ARME

Les traits d'arme suivants sont utilisés pour les options d'instinct présentées ici, en plus des traits du *Livre des joueurs Pathfinder*.

Démolition. Les armes de démolition sont particulièrement efficaces pour endommager les objets, les structures et les véhicules. Lorsque vous infligez des dégâts à un objet (y compris aux boucliers et aux objets animés), à une structure ou à un véhicule avec une arme dotée du trait démolition, cet élément subit un montant de dégâts supplémentaires égal au double du nombre de dés de dégâts de l'arme.

Venimeux. Ces armes injectent du poison à chaque coup porté. Quand vous frappez avec succès une créature avec l'une de ces armes, celles-ci infligent 1 dégât de poison persistant supplémentaire. Cela passe à 2 dégâts de poison persistants si l'arme possède une *rune de frappe supérieure*.

Crabe	Grosse griffe	1d10 C	Démolition, mains nues
	Griffe	1d4 T	Parade, mains nues
Crocodile	Mâchoires	1d10 P	Mains nues
	Queue	1d6 C	Agile, mains nues
Fourmi	Mandibules	1d10 P	Saisir, mains nues
Guêpe	Dard	1d4 P	Traître, mortel d8, mains nues, venimeux
Oiseau	Bec	1d10 P	Mains nues
	Serres	1d6 T	Agile, mains nues
Orque épaulard	Mâchoires	1d8 P	Percutant, mains nues
Phoque	Mâchoires	1d10 P	Saisir, mains nues
Scorpion	Dard	1d6 P	Allonge, mains nues, venimeux
	Pince	1d4 T	Parade, mains nues
Tyrannosaure	Mâchoires	1d8 P	Mortel d12, mains nues
	Queue	1d6 C	Agile, mains nues

* L'attaque de toile d'une araignée n'inflige aucun dégât mais la cible subit un malus de circonstances de -3 m à sa Vitesse pendant 1 round si elle est touchée. Si une cible est touchée une seconde fois par l'attaque de toile du même personnage alors qu'elle subit déjà ce malus, elle est immobilisée jusqu'à ce qu'elle réussisse un test pour S'échapper contre votre DD de classe.

Nouvelles formes animales

Voici de nouvelles options d'animaux que vous pouvez choisir lorsque vous utilisez le sort *forme animale*. Ces options sont accessibles à tous ceux qui lancent le sort, et pas seulement aux barbares à l'instinct animal et aux druides de l'ordre indompté.

- **Crabe** Vitesse 7,5 m, Vitesse de nage 4,5 m ; **Corps à corps** ➤ grande griffe, **Dégâts** 2d8 perforants ; **Corps à corps** ➤ petite griffe (agile), **Dégâts** 2d4 perforants ; peut respirer dans l'eau et dans l'air.
- **Crocodile** Vitesse 7,5 m, Vitesse de nage 9 m ; **Corps à corps** ➤ mâchoires, **Dégâts** 2d8 perforants ; **Corps à corps** ➤ queue (agile), **Dégâts** 1d8 contondants ; peut retenir sa respiration pendant la durée de la transformation.
- **Orque épaulard** Vitesse de nage 10,5 m ; **Corps à corps** ➤ mâchoires, **Dégâts** 2d8 perforants ; peut retenir sa respiration pendant la durée de la transformation.
- **Phoque** Vitesse 6 m, Vitesse de nage 9 m ; **Corps à corps** ➤ mâchoires (saisir), **Dégâts** 2d6 perforants ; peut retenir sa respiration pendant la durée de la transformation.



Avant-propos :
ma quête
des Gardiens

Le Zootrope
et son équipage

Techniques
et astuces

Sorts
de gardien et
dons de rôdeur

Sorciers
de la nature

Transformations
des barbares
et des druides
indomptés

Bardes
zoothoniques

Archétype
du danse-griffes

Archétype du
gardien de nuée

Archétype
de garou

Archétype
du guerrier ailé

Archétype de
l'hôte d'ostilli

Archétype du
joueur de thlipit

Extension
de l'archétype
maître
des bêtes

Archétype
du mimétisme
sauvage

Sorts

Services
et équipement

Ménagerie
de Golarion

Les Gardiens
de la nature

Épilogue :
la conclusion
d'un voyage

Glossaire et index

Bardes zoophoniques

Les paysages et les bruits dans les montagnes m'ont toujours semblé magnifiques et hors du commun : impressionnants, terrifiants et beaux à la fois. Ce matin n'a pas dérogé à la règle, puisque nous nous sommes aventurés plus profondément dans les vallées ombragées des montagnes de la Défense. Aucun des membres de l'équipage du *Zootrope* ne s'était autant enfoncé dans la nature sans notre protection, et nous espérions pouvoir revenir au camp avant la tombée de la nuit.

Je n'arrivais pas à me débarrasser du sentiment d'être observé alors que nous nous enfoncions dans la forêt subalpine, frôlant les branches et faisant de notre mieux pour nous déplacer silencieusement et prudemment. Mais chaque fois que je me retournais pour jeter un œil, il n'y avait rien, juste un oiseau filant entre les rochers ou une branche dénudée secouée par la brise matinale.

Nous avions fait une pause pour nous reposer et nous réhydrater lorsque j'ai senti un tremblement momentané alors que l'éboulement de pierres sur la pente au-dessus de nous se déplaçait comme des ondulations à la surface d'un étang. Un cri strident brisa le silence lorsque des griffes fendirent le sol derrière nous, immédiatement suivies d'un animal ressemblant à une belette de la même couleur grise que la poussière de roche. Il frétillait, pleinement visible, et bloquait notre chemin vers la sortie de la vallée en prenant une posture clairement agressive.

Chari et moi marquâmes une pause en nous demandant si nous pourrions faire un croquis de la créature, mais Téléro nous encouragea judicieusement à poursuivre notre chemin. La créature (nous avons appris plus tard que les habitants l'appelaient un cramponnier) nous a facilement suivis dans la vallée sinueuse, contournant les obstacles et surgissant au milieu de nous, les babines retroussées. Malgré le danger, je regrette que Ten ne nous ait pas accompagnés pour voir cet habitant des souterrains ; j'aurais été émerveillé si je n'avais pas eu peur pour ma vie.

Au moment où nous estimions le conflit inévitable, des gazouillis aigus résonnèrent. Aventuriers et cramponnier se tournèrent vers ce son et virent un orc vêtu de vêtements robustes qui imitait un chant complexe à l'aide d'un petit sifflet en bois. Au fur et à mesure du chant, la créature qui nous menaçait s'est calmée, ses poils dressés se rabaisaient et ses yeux n'exprimaient plus la fureur de la chasse. Il crapahuta jusqu'aux pieds de l'étranger en émettant d'étranges grognements qui semblaient exprimer de la satisfaction. Plusieurs autres de ces créatures sortirent de derrière des rochers, émergèrent de terriers que nous n'avions même pas remarqués et se rassemblèrent autour de l'étranger. L'un d'eux portait délicatement dans sa gueule un petit, pas plus grand qu'une belette normale.

Lorsque le chant du sifflet prit fin, l'étranger s'approcha et posa une main sur le côté du cou du chef, un peu comme on flatte un cheval. Je ne pouvais saisir leurs paroles mais ils semblaient discuter, le doux murmure de l'étranger dans une langue inconnue, et les couinements de la créature en réponse.

Puis, aussi rapidement qu'elles s'étaient rapprochées de nous, les créatures disparurent en retournant furtivement dans la vallée. L'étranger les regarda partir avec un sourire avant de remettre son sifflet dans une bandoulière attachée autour de sa taille. Je ne pouvais manquer l'occasion de découvrir ses secrets. Pendant que le reste de l'équipage se calmait et se réinstallait pour terminer notre pause, je m'approchai avec précaution de l'étranger. Il me demanda d'une voix grondante et mélodieuse l'objet de notre mission, presque sur la défensive. Lorsque je l'assurai que nous étions simplement ici pour apprendre, l'étranger se détendit et m'informa que les bêtes des montagnes étaient toujours prêtes à écouter, si seulement on savait comment leur parler.

Plus tôt que je ne l'aurais souhaité, l'étranger se retourna pour partir. Je m'emparai de mon carnet de notes, impatient d'en savoir plus sur les connaissances qu'il avait acquises auprès des créatures des contrées sauvages. J'espère croiser à nouveau le chemin de cet étranger, ou peut-être d'une autre personne pratiquant son métier, afin que nous puissions en apprendre davantage sur les secrets de la nature sauvage, du point de vue des créatures qui y vivent.



Il y a de la musique dans la nature, depuis le chant des bêtes et la stridulation des insectes jusqu'au refrain murmuré par le bruissement des feuilles et le grondement d'une cascade. Les options proposées ici permettent aux bardes de faire appel à cette musique pour communiquer avec le monde naturel et le commander.

Muse zoophonique

Votre muse est un maître du chant des oiseaux, du hurlement des loups, du barrissement des éléphants et d'autres moyens de communications animales. Elle vous pousse à atteindre de nouveaux sommets et vous invite à renforcer vos liens avec la nature. Si votre muse est une créature, il peut s'agir d'un animal éclairé ou d'un guide spirituel. S'il s'agit d'une divinité, ce peut être l'un des Gardiens de la nature, Gozreh ou un autre représentant de la nature.

Don de muse Communication zoophonique

Sort de muse *convocation d'animal*

Dons de barde

COMMUNICATION ZOOPHONIQUE

DON 1

BARDE

Prérequis muse zoophonique

Vos études vous ont permis d'élargir votre capacité à discuter et négocier avec le monde animal. Vous pouvez Solliciter les animaux en utilisant Représentation au lieu de Diplomatie comme si vous parliez une même langue, bien que cela ne vous donne aucune capacité spéciale pour comprendre leurs réponses. Vous pouvez également utiliser Représentation au lieu de Nature pour Diriger un animal.

GROGEMENT BESTIAL

DON 2

AUDIBLE BARDE ÉMOTION MENTAL TERREUR

Prérequis muse zoophonique

Vous pouvez évoquer la menace subtile que produit le grognement sourd d'un prédateur. Faites un test de Nature ou de Représentation et comparez le résultat au DD de Volonté de chaque ennemi adjacent à vous. Si vous avez un sbire animal, tel qu'un compagnon animal ou un animal convoqué, vous pouvez également comparer le résultat à chaque ennemi adjacent à lui. Chaque créature contre laquelle vous réussissez est effrayée 1 (ou effrayé 2 s'il s'agit d'un animal). Quel que soit le résultat, chaque cible est immunisée contre votre Grogement bestial pendant 10 min.

COMPOSITION ZOOPHONIQUE

DON 4

BARDE

Prérequis muse zoophonique

Fréquence 1 fois/jour

Conditions. Votre dernière action consistait à lancer un sort de composition.

Lorsque l'inspiration vous prend, vous pouvez intégrer des messages à l'intention des animaux dans vos compositions. Vous Maintenez une *convocation d'animal* ou vous Dirigez un animal.

APPEL DE L'OISEAU CHANTEUR

DON 8

BARDE

Prérequis muse zoophonique

Vous sollicitez la nature avec la voix d'un oiseau chanteur, convoquant ainsi une volée d'oiseaux de ce type. Vous apprenez le sort de composition *appel de l'oiseau chanteur*.

OREILLES DE LA FORÊT

DON 8

BARDE

Prérequis muse zoophonique

En plus de vous fier à vos sens, vous restez à l'écoute des créatures proches pour quelles vous aident à explorer votre environnement. Lorsque vous Cherchez, s'il y a des animaux consentants dans la zone sélectionnée, vous pouvez emprunter leurs sens. Cela vous permet de Chercher avec les sens imprécis odorat et perception des vibrations, ainsi qu'avec tout autre sens approprié aux animaux de la région, à la discrétion du MJ.

COMPAGNON CHORISTE

DON 12

BARDE

Prérequis muse zoophonique, compagnon animal adulte

Les animaux peuvent être des partenaires musicaux au même titre que les individus ou le public. Votre compagnon animal devient qualifié en Représentation (ou expert s'il était déjà qualifié). Lorsque vous lancez un sort de composition, le point d'origine du sort peut être vous-même ou votre compagnon animal, si ce dernier se trouve à 9 m ou moins de vous.

CONVOCATIONS MUSICALES

DON 14

BARDE

Prérequis muse zoophonique

Vos études vous ont permis de mieux comprendre les animaux et les bêtes, ce qui vous permet de les appeler à vos côtés lorsque vous lancez votre sort. Vous lancez *convocation d'animal* et un sort de composition à une action.

REPRÉSENTATION EN MEUTE

DON 18

BARDE

Prérequis muse zoophonique

Déclencheur. Une créature contre ou interrompt le sort que vous lancez.

Conditions. Vous avez un sbire animal dans un rayon de 9 m autour de vous.

Lorsque vous et les animaux chantez ensemble, vos paroles sont encore plus brillantes et audacieuses, ce qui vous permet de couper court aux interruptions. L'animal qui vous assiste peut Marcher rapidement et Frapper la créature qui déclenche cet effet. Si l'attaque réussit, votre action n'est pas contrée ou interrompue.

Sort de composition

APPEL DE L'OISEAU CHANTEUR

FOCALISÉ 4

PEU COURANT AURA BARDE COMPOSITION CONCENTRATION

Zone émanation de 4,5 m centrée sur vous

Défense Réflexes basique ; **Durée** maintenu jusqu'à 1 min

Votre voix convoque une volée d'oiseaux chanteurs qui tournoient autour de vous et picorent vos ennemis. Toutes les créatures situées dans la zone des oiseaux tourbillonnants deviennent masquées et toutes les créatures situées en dehors de la zone sont masquées vis-à-vis des créatures à l'intérieur. Une créature autre que vous qui entre ou termine son tour dans la zone subit 1d6 dégâts perforants lorsque les oiseaux la picorent.

Intensifié (+2). Les dégâts augmentent de 1d6.



Avant-propos :
ma quête
des Gardiens

Le Zootrope
et son équipage

Techniques
et astuces

Sorts
de gardien et
dons de rôdeur

Sorciers
de la nature

Transformations
des barbares
et des druides
indomptés

Bardes
zoophoniques

Archétype
du danse-griffes

Archétype du
gardien de nuée

Archétype
de garou

Archétype
du guerrier ailé

Archétype de
l'hôte d'ostilli

Archétype du
joueur de thlipit

Extension
de l'archétype
maître
des bêtes

Archétype
du mimétisme
sauvage

Sorts

Services
et équipement

Ménagerie
de Golarion

Les Gardiens
de la nature

Épilogue :
la conclusion
d'un voyage

Glossaire et index

DANSE-GRIFFES (ARCHÉTYPE)

La nature fournit à de nombreuses créatures des armes pour chasser et se défendre, mais peu d'entre elles sont aussi communes et simples que les griffes. Qu'il s'agisse de grimper, d'attraper ou de déchiqueter, les griffes sont un outil indispensable pour toute créature dotée de membres qui vit dans la nature. Les espèces humanoïdes dotées de ces armes sont souvent fières de ce don et font du combat avec les griffes un art.

Les félides du sud du Tian Xia sont particulièrement doués pour se battre avec leurs griffes. Ils appellent leur style les Couteaux de Valash et privilégient les frappes rapides combinées à des prises précises pour maintenir l'adversaire en place. Les adeptes de ce style, qui se nomment parfois eux-mêmes Couteaux, patrouillent dans les contrées sauvages et affinent leurs compétences contre les nombreux dangers qui s'y trouvent. Lorsqu'un acolyte monte suffisamment en grade, il est envoyé pour explorer Golarion et « aiguiser ses griffes ». Ceux qui perfectionnent leur art au fil des ans reviennent souvent au Tian Xia pour enseigner leur style de combat à la nouvelle génération.

DÉVOUEMENT DU DANSE-GRIFFES

DON 2

ARCHÉTYPE DÉVOUEMENT

Prérequis attaque à mains nues de griffes ou de serres permanente (telle que celle conférée par votre ascendance ou un greffon)

Vous avez travaillé l'art du combat avec vos griffes naturelles, en les enfonçant dans vos proies et en frappant violemment les cibles qui vous entourent. Vous gagnez les deux actions suivantes qui vous permettent de prendre des postures spécifiques pour frapper plus efficacement avec vos griffes.

Posture de la griffe ♦ (posture) ; **Effet**. Vous augmentez la taille de vos griffes et concentrez toute votre attention pour abattre des cibles isolées. Les seules Frappes que vous pouvez effectuer sont des attaques à mains nues de griffes frénétiques. Elles infligent 1d6 dégâts tranchants, font partie du groupe pugilat et possèdent les traits agile, finesse, mains nues, polyvalent perforant et saisir.

Posture de la serre ♦ (posture) ; **Effet**. Vous prenez une posture avantageant la souplesse qui vous permet d'effectuer de larges arcs de cercle avec les griffes de vos pieds. Les seules Frappes que vous pouvez effectuer sont des attaques à mains nues de serres tournoyantes. Elles infligent 1d8 dégâts tranchants, font partie du groupe pugilat et possèdent les traits balayage, finesse et mains nues. Une main libre n'est pas nécessaire pour effectuer les Frappes de serres tournoyantes.

BALAYAGE DES SERRES

DON 4

ARCHÉTYPE

Prérequis Dévouement du danse-griffes

Déclencheur. Une créature tente de vous Frapper en vous prenant en tenaille.

Vos longues jambes griffues vous permettent d'attraper les ennemis de chaque côté. Vous prenez la Posture de la serre si ce n'était pas déjà le cas. Si la Frappe rate, vous pouvez effectuer une Frappe de serres tournoyantes contre une créature qui vous prend en tenaille.

BOND AGRESSIF

DON 4

ARCHÉTYPE SOPHISTICATION

Prérequis Dévouement du danse-griffes

Conditions. Vous êtes dans la Posture de la griffe et vos deux mains sont libres.

Vous sautez dans les airs dans un élan de vitesse et taillez avec vos mains. Vous Bondissez, et si vous terminez votre déplacement adjacent à un ennemi, vous effectuez deux Frappes de griffes frénétiques contre lui. Appliquez normalement votre malus d'attaques multiples sur ces Frappes. Si les deux Frappes ratent, vous tombez à terre à la fin de votre Bond.

GRIFFES CROCHUES

DON 4

ARCHÉTYPE

Prérequis Dévouement du danse-griffes

Déclencheur. Une créature tente de S'échapper alors qu'elle est empoignée ou entravée.

Vous enfoncez vos griffes dans la cible, en tirant vers l'avant pour déchirer ses chairs. Vous prenez la Posture de la griffe si ce n'était pas déjà le cas, puis vous effectuez une Frappe de griffes frénétiques contre la créature ayant déclenché cet effet.

COUP DE PIED AU FLANC

DON 6

ARCHÉTYPE

Prérequis Dévouement du danse-griffes

Conditions. Vous êtes dans la Posture de la griffe et vous avez empoigné une créature.

Vous bloquez les membres défensifs de votre proie à l'aide de vos griffes, tout en donnant un coup de pied rapide sur ses flancs non protégés. Prenez la Posture de la serre et effectuez deux Frappes de serres tournoyantes contre la créature empoignée. Appliquez normalement votre malus d'attaques multiples sur ces Frappes. Vous relâchez ensuite la créature empoignée.

ÉCLATS MUTILANTS

DON 6

ARCHÉTYPE

Prérequis Dévouement du danse-griffes

Conditions. Votre dernière action était une Frappe réussie de griffes frénétiques ou de serres tournoyantes.

Vous tordez vos griffes pour en laisser un éclat dans le corps de votre cible. L'éclat inflige 1d6 dégâts de saignement persistants. Ces dégâts passent à 2d6 si vos attaques à mains nues infligent trois dés de dégâts d'arme, à l'aide d'une rune de frappe supérieure par exemple, et à 3d6 si elles infligent quatre dés de dégâts d'arme.

EMPOIGNADE CIRCULAIRE

DON 6

ARCHÉTYPE SOPHISTICATION

Prérequis Dévouement du danse-griffes, qualifié en Acrobaties

Vous faites des roulades sur vos griffes en dansant sur vos ennemis. Vous prenez la Posture de la griffe et effectuez un Déplacement acrobatique. Si vous traversez l'espace d'un ennemi, vous pouvez le Saisir.

SE RELEVER EN TOURNOYANT

DON 6

ARCHÉTYPE

Prérequis Dévouement du danse-griffes

Conditions. Vous êtes à terre.

Vous faites tourner vos jambes et profitez de l'élan pour griffer en vous relevant. Vous prenez la Posture de la serre si ce n'était pas déjà le cas, vous effectuez une Frappe de serres tournoyantes contre un ennemi à portée, puis vous Vous relevez. Vous ne subissez pas le malus de circonstances de -2 quand vous attaquez en étant à terre,

et votre action pour Vous relever ne déclenche pas de réactions. Vous pouvez dépenser deux actions en utilisant Se relever en tournoyant pour effectuer deux Frappes de serres tournoyantes au lieu d'une ; ces Frappes doivent être effectuées contre des cibles différentes.

DANSE FÉLINE ➤

DON 8

PEU COURANT | ARCHÉTYPE | FORTUNE

Prérequis Dévouement du danse-griffes ; **Accès** ascendance des févides

Fréquence 1 fois/heure

Déclencheur. Vous faites un jet de Réflexes basique.

Conditions. Vous êtes dans la Posture de la griffe ou de la serre.

Vous passez d'une posture à l'autre avec fluidité tout en esquivant. Effectuez deux jets de sauvegarde et conservez le résultat le plus favorable. Si vous étiez dans la Posture de la griffe, vous prenez la Posture de la serre, et vice versa.

DÉCHIRER LES TENDONS ➤➤

DON 8

ARCHÉTYPE

Prérequis Dévouement du danse-griffes

Conditions. Vous êtes dans la Posture de la griffe et vos deux mains sont libres.

Vous labourez votre adversaire avec vos deux griffes en taillant ses muscles pour le priver de la force dont il a besoin. Effectuez deux attaques de griffes frénétiques contre la même cible, en appliquant normalement le malus d'attaques multiples. Si les deux attaques touchent, la cible doit réussir un jet de Vigueur contre votre DD de classe ou être affaiblie 2 pendant 1 round. Si elle obtient un échec critique, elle est affaiblie 2 pendant 1 min.

GRIFFES CHASSEUSES ➤

DON 10

ARCHÉTYPE | SOPHISTICATION

Prérequis Dévouement du danse-griffes

Déclencheur. Une créature dans votre zone d'allonge utilise une action de déplacement ou quitte une case pendant une action de déplacement qu'elle effectue.

Les prédateurs sauvages vous ont appris à maintenir vos proies proches de vous. Effectuez une Frappe à mains nues de griffes ou de serres contre la créature qui déclenche cet effet. Si vous obtenez un coup critique et que le déclencheur est une action de déplacement, vous interrompez cette action. Si la Frappe réussit et que la créature a quitté une case adjacente à la vôtre, vous pouvez Faire un pas dans cette case.

TREPLIN ➤

DON 10

ARCHÉTYPE

Prérequis Dévouement du danse-griffes

Conditions. Votre action précédente était une Frappe de serres tournoyantes réussie contre un ennemi adjacent.

Vous utilisez la puissance de vos jambes pour vous éloigner de votre ennemi en sautant vers un autre et en tournoyant toutes griffes dehors. Vous Bondissez, ce qui ne déclenche aucune réaction de la part de l'ennemi que vous avez frappé. Si vous atterrissez à portée de corps à corps d'un ennemi, vous pouvez effectuer une Frappe de serres tournoyantes contre lui.

FLUIDITÉ DES GRIFFES ET DES SERRES ➤

DON 12

ARCHÉTYPE | SOPHISTICATION

Prérequis Dévouement du danse-griffes

Conditions. Vous êtes dans la Posture de la griffe ou de la serre.

Vous passez avec fluidité d'une posture à l'autre. Vous effectuez l'attaque à mains nues associée à votre posture actuelle de danse-griffes, puis vous prenez l'autre posture (si vous êtes dans Posture de la griffe, vous effectuez une Frappe de griffes frénétiques, puis vous prenez la Posture de la serre, ou vice versa).

CROCHETS PRÉCIS

DON 14

ARCHÉTYPE

Prérequis Dévouement du danse-griffes

Votre corps est une arme variée et mortelle. Lorsque vous obtenez un coup critique contre une cible avec vos griffes ou vos serres, vous pouvez appliquer un effet de critique spécialisé selon la posture dans laquelle vous êtes. Pour la Posture de la griffe, appliquez l'effet du groupe couteau. Pour la Posture de la serre, appliquez l'effet du groupe hache. Ces effets s'ajoutent à l'effet de critique spécialisé normal de vos griffes ou de vos serres, si vous l'appliquez.

TEMPÊTE DE GRIFFES ➤➤➤

DON 16

ARCHÉTYPE | SOPHISTICATION

Prérequis Dévouement du danse-griffes

Conditions. Vous êtes dans la Posture de la griffe ou de la serre.

Vous attaquez avec vos membres griffus comme une bête qui vient de trouver son premier repas depuis des jours, puis vous reculez pour contempler votre œuvre. Frappez trois fois en appliquant normalement votre malus d'attaques multiples. Vous pouvez Faire un pas après chaque attaque qui touche et inflige des dégâts.



Avant-propos :
ma quête
des Gardiens

Le Zootrope
et son équipage

Techniques
et astuces

Sorts
de gardien et
dons de rôdeur

Sorcières
de la nature

Transformations
des barbares
et des druides
indomptés

Bardes
zoothoniques

Archétype
du danse-griffes

Archétype du
gardien de nuée

Archétype
de garou

Archétype
du guerrier ailé

Archétype de
l'hôte d'ostilli

Archétype du
joueur de thlipit

Extension
du jeu

des bêtes

Archétype
du mimétisme
sauvage

Sorts

Services
et équipement

Ménagerie
de Golarion

Les Gardiens
de la nature

Épilogue :
la conclusion
d'un voyage

Glossaire et index

GARDIEN DE NUÉE (ARCHÉTYPE)

De nombreuses civilisations à travers l'Histoire ont noué des relations symbiotiques avec des insectes. Une communauté peut élever des insectes pour certains produits dérivés, comme le miel des abeilles ou la soie des araignées, ou domestiquer des versions plus grandes d'espèces communes pour en faire des montures. Certains poussent même cette harmonie à l'extrême et accueillent volontiers une nuée d'insectes à l'intérieur de leur corps. En raison de cet arrangement inhabituel, les gardiens de nuée ont tendance à mener une vie solitaire, ou du moins aussi solitaire qu'il est possible de l'être lorsqu'on est l'hôte de plusieurs milliers d'insectes. Lorsqu'ils ont affaire à des personnes susceptibles d'être dégoûtées par leurs pouvoirs, certains gardiens de nuée portent des cloches en paille, des boîtes en forme de sac à dos souvent utilisées par les apiculteurs, comme une sorte de camouflage social. Ces objets peuvent même être utilisés pour héberger d'autres insectes si leur nuée devient trop grande pour tenir à l'intérieur de leur corps.

Les gardiens de nuée peuvent ajouter de nouvelles capacités à leur nuée. Certains incorporent de nombreuses espèces d'insectes différentes dans leur nuée et parviennent même à faire cohabiter des ennemis mortels lorsqu'ils sont à l'état sauvage. D'autres ne sélectionnent qu'une espèce d'insectes qui leur est précieuse et leur donne diverses formes, ce qui confère de nouvelles capacités à la nuée.

DÉVOUEMENT DU GARDIEN DE NUÉE

DON 2

PEU COURANT | ARCHÉTYPE | DÉVOUEMENT

Prérequis qualifié en Nature

Votre corps est devenu une ruche symbiotique pour une nuée d'insectes rampants. Vous pouvez libérer votre nuée en utilisant l'action Libérer la nuée et vous pouvez utiliser l'action Morsure et piqûre lorsque votre nuée est à l'extérieur de votre corps pour lui ordonner d'attaquer. Votre lien profond avec votre nuée vous empêche d'avoir aussi un compagnon animal, mais si un pouvoir vous permet d'avoir plus d'un compagnon animal (comme l'archétype du maître des bêtes), vous pouvez considérer votre nuée comme tel. Vous êtes immunisé contre les dégâts qu'inflige votre nuée et pendant vos préparatifs quotidiens, vous pouvez oindre jusqu'à cinq créatures consentantes d'une concoction faite avec vos phéromones pour leur conférer également cette immunité.

Lorsqu'elle est à l'extérieur de votre corps, votre nuée est de Grande taille, et elle a une Vitesse au sol et une Vitesse d'escalade de 4,5 m. Elle peut occuper le même espace que d'autres créatures. On peut l'attaquer lorsqu'elle se trouve à l'extérieur de votre corps. Elle utilise vos statistiques pour se défendre mais elle est immunisée aux états à terre, empoigné, entravé et aux effets mentaux qui ne ciblent qu'un nombre spécifique de créatures. La nuée a une résistance aux dégâts physiques égale à votre niveau et une faiblesse aux dégâts de zone et d'éclaboussure égale à votre niveau. Tous les dégâts qui devraient être infligés à la nuée vous sont infligés à la place mais vous ne subissez qu'une seule fois les dégâts des pouvoirs qui vous incluent, vous et la nuée, dans leur zone d'effet (mais vous subissez le montant de dégâts le plus élevé).

Libérer la nuée ♦♦ (concentration) ; **Conditions.** Votre nuée est à l'intérieur de votre corps ; **Effet.** Votre nuée jaillit de votre corps dans un espace adjacent au vôtre (elle peut le chevaucher). Elle reste à l'extérieur jusqu'à la fin de votre prochain tour mais vous pouvez Maintenir l'effet jusqu'à 1 min. L'effet prend également fin si vous terminez votre tour à plus de 18 m de la nuée. Lorsque vous utilisez Libérer la nuée et chaque fois que vous Maintenez l'effet, la nuée peut Marcher rapidement.

Quand Libérer la nuée prend fin, la nuée se disperse en créatures individuelles. Une fois dispersée, elle ne peut plus être utilisée pour effectuer des actions et ne peut plus être prise pour cible ; les insectes reviennent vers vous et retournent dans votre corps. Cela prend généralement 1 min, sauf si vous êtes très loin d'elle (comme déterminé par le MJ).

Morsure et piqûre ♦ **Conditions.** Votre nuée est à l'extérieur de votre corps ; **Effet.** Chaque créature dans l'espace de votre nuée subit 1d4 dégâts perforants (jet de Réflexes basique contre votre DD de classe ou votre DD des sorts, le plus élevé des deux). Les dégâts augmentent de 1d4 au niveau 4 et tous les 2 niveaux suivants.

FLASH APHET ♦

DON 4

ARCHÉTYPE | SOPHISTICATION

Prérequis Dévouement du gardien de nuée

Fréquence 1 fois/round

Conditions. Votre nuée est à l'extérieur de votre corps.

Votre nuée peut émettre un flash lumineux, à l'instar des scarabées aphets, un type de scarabée-flash autrefois utilisé comme source de lumière par les mineurs osiriens. Chaque créature se trouvant dans son



espace doit réussir un jet de Vigueur contre votre DD de classe ou votre DD des sorts (le plus élevé des deux) ou être éblouie pendant 1 round (2 rounds en cas d'échec critique). La nuée émet ensuite une lumière équivalente à celle d'une torche jusqu'à ce qu'elle retourne dans votre corps.

PIQÛRE DE FOURMI PYROGÈNE ♦

DON 4

ARCHÉTYPE SOPHISTICATION

Prérequis Dévouement du gardien de nuée

Conditions. Votre nuée est à l'extérieur de votre corps.

Les piqûres de votre nuée provoquent une atroce brûlure semblable à celle des fourmis pyrogènes rouge vif qui creusent leurs tunnels dans le sable sec des déserts comme ceux de Qadira. Chaque créature se trouvant dans l'espace de votre nuée doit réussir un jet de Vigueur contre votre DD de classe ou votre DD des sorts (le plus élevé des deux) ou subir 1d6 dégâts de poison persistants. Une créature qui obtient un échec critique est également affaiblie 1 tant qu'elle subit ces dégâts de poison persistants.

Les dégâts de poison persistants augmentent de 1d6 au niveau 8 et tous les 4 niveaux suivants.

TOILE DE LA TISSEUSE ♦

DON 4

ARCHÉTYPE SOPHISTICATION

Prérequis Dévouement du gardien de nuée

Conditions. Votre nuée est à l'extérieur de votre corps.

Votre nuée peut tisser des toiles épaisses comme celles des araignées tisseuses grises comme la pierre sous les avant-toits et dans les bâtiments abandonnés des villes, en particulier le long des côtes de Varisie. Lorsque votre nuée termine son tour, elle remplit toutes les surfaces de son espace de toiles collantes qui durent 1 min. Les toiles forment un terrain difficile. Une créature qui termine son tour dans les toiles doit réussir un jet de Réflexes ou être immobilisée jusqu'à ce qu'elle S'échappe. Le DD du jet de sauvegarde et celui pour S'échapper des toiles sont égaux au plus élevé entre votre DD de classe et votre DD des sorts. La nuée est immunisée contre ses toiles.

MORSURES DE DIVERSION

DON 6

ARCHÉTYPE

Prérequis Dévouement du gardien de nuée

Vous savez comment tirer profit de ceux que votre nuée a attaqués. Une créature qui a subi des dégâts de l'action Morsure et piqûre de votre nuée est prise par surprise contre la première Frappe que vous effectuez contre elle lors du même tour.

NUÉE MOBILE

DON 6

ARCHÉTYPE

Prérequis Dévouement du gardien de nuée

Le cliquetis des pattes sans cesse en mouvement accompagne votre nuée partout où elle va. Les Vitesses au sol et d'escalade de votre nuée passent à 6 m et elle obtient une Vitesse de nage de 6 m.

PORTÉ PAR LA NUÉE

DON 8

ARCHÉTYPE

Prérequis Dévouement du gardien de nuée

Lorsque votre nuée partage votre espace et qu'elle Marche rapidement, vous pouvez décider qu'elle vous porte. Vous restez dans la même position base à l'intérieur de son espace pendant qu'elle se déplace et lorsque vous arrivez dans votre nouvel emplacement (l'emplacement exact étant déterminé par le MJ s'il n'est pas clair). Étant donné que votre déplacement est volontaire, il n'est pas considéré

comme un déplacement forcé et déclenche donc toujours des réactions basées sur le déplacement. Si votre nuée Vole et que vous n'avez pas de Vitesse de vol, vous tombez à la fin de ce déplacement.

SUFFOCATION DES IMITAPÉROS ♦

DON 8

ARCHÉTYPE SOPHISTICATION

Prérequis Dévouement du gardien de nuée

Conditions. Votre nuée est à l'extérieur de votre corps.

À l'instar des infâmes imitapéros, une espèce d'insectes qui tourmente les aventuriers en se cachant dans leurs rations sous forme de nourriture factice, votre nuée peut se faufiler dans les gorges des créatures. Les imitapéros tentent de se frayer un chemin dans la bouche de chaque créature dans l'espace de votre nuée. Chaque créature subit 4d4 dégâts perforants en fonction de son jet de Vigueur contre votre DD de classe ou votre DD des sorts, le plus élevé des deux. Les dégâts augmentent de 1d4 au niveau 10 et tous les 2 niveaux suivants. Quel que soit le résultat de son jet de sauvegarde, la créature est immunisée contre Suffocation des imitapéros pendant 1 h.

Succès critique. La créature n'est pas affectée.

Succès. La créature subit la moitié des dégâts et elle est malade 1 alors qu'elle recrache la plupart des imitapéros dans sa bouche.

Échec. Les imitapéros rampent dans la gorge de la créature. La créature subit les dégâts normaux et elle est malade 1.

Échec critique. Comme un échec, mais la créature subit le double des dégâts et elle est malade 2.

VOILE D'INSECTES

DON 10

ARCHÉTYPE

Prérequis Dévouement du gardien de nuée

Votre nuée est dense et empêche de voir convenablement. Vous et vos alliés bénéficiez d'un abri partiel en étant dans l'espace de votre nuée.

CIGALES DE LA MORT BOURDONNANTES

DON 12

ARCHÉTYPE SOPHISTICATION

Prérequis Dévouement du gardien de nuée

Votre nuée prend les caractéristiques des cigales de la mort de la Désolation de Mana, dont le bourdonnement caractéristique est considéré comme annonciateur d'une mort imminente. L'inclusion de ces cigales confère à votre nuée une Vitesse de vol de 6 m. Vous obtenez également l'action Bourdonnement de la mort.

Bourdonnement de la mort ♦ (audible, mental, sophistication). Les cigales de votre nuée émettent un bourdonnement qui instille la terreur. Chaque créature dans l'espace de votre nuée subit 6d4 dégâts mentaux et doit tenter un jet de Volonté contre votre DD de classe ou votre DD des sorts, le plus élevé des deux.

Succès critique. La créature n'est pas affectée.

Succès. La créature subit la moitié des dégâts.

Échec. La créature subit les dégâts normaux, elle est effrayée 1 et subit un malus de circonstances de -2 aux tests de Perception basés sur l'ouïe.

Échec critique. La créature subit le double des dégâts, elle est effrayée 2 et sourde jusqu'au début de votre prochain tour.

NUÉE ÉTENDUE

DON 14

ARCHÉTYPE

Prérequis Dévouement du gardien de nuée

Votre nuée s'est développée au point qu'il est difficile de la maintenir dans votre corps. Lorsque vous Libérez votre nuée, vous pouvez décider qu'elle soit de taille Très Grande au lieu de Grande.



Avant-propos :
ma quête
des Gardiens

Le Zootrope
et son équipage

Techniques
et astuces

Sorts
de gardien et
dons de rôdeur

Sorciers
de la nature

Transformations
des barbares
et des druides
indomptés

Bardes
zoophoniques

Archétype
du danse-griffes

Archétype du
gardien de nuée

Archétype
de garou

Archétype
du guerrier ailé

Archétype de
l'hôte d'ostilli

Archétype du
joueur de thlipit

Extension
de l'archétype
maître
des bêtes

Archétype
du mimétisme
sauvage

Sorts

Services
et équipement

Ménagerie
de Golarion

Les Gardiens
de la nature

Épilogue :
la conclusion
d'un voyage

Glossaire et index

GAROU (ARCHÉTYPE)

Vous êtes un garou, un humanoïde condamné par une ancienne malédiction primordiale à se transformer en animal ou en hybride animal-humanoïde à la lumière de la pleine lune. Vous pouvez être un « véritable garou », né de parents garous, vous pouvez être affligé de la malédiction après avoir survécu à la morsure d'un autre garou, ou vous pouvez avoir été transformé en garou par une puissante magie, peut-être même volontairement.

Bien que les humanoïdes ayant la capacité de se transformer en animaux ne soient pas universellement craints, ils sont redoutés dans de nombreux endroits en raison d'une confusion avec les garous ou d'autres menaces. La malédiction se propageant de manière infectieuse et privant les malades du contrôle de leurs actions, les personnes soupçonnées d'être des garous ne peuvent que rarement vivre en paix.

Alors que de nombreux garous ont peu de contrôle sur leurs propres transformations, un entraînement formel ou une volonté exceptionnellement forte vous ont permis d'exercer un certain degré de maîtrise sur la bête qui vit en vous, vous permettant non seulement de prendre votre forme bestiale à volonté, mais aussi de conserver votre propre esprit pendant que vous le faites. Dans de nombreux cas, cela permet également d'éviter la propagation de la malédiction. Cette maîtrise est plus courante dans les sociétés qui embrassent ou acceptent les garous, comme les pays des ulfes au nord de l'Avistan et les communautés d'animanthropes, où qu'elles se trouvent.



DÉVOUEMENT DU GAROU

DON 2

RARE ARCHÉTYPE DÉVOUEMENT

Conditions. Vous êtes né d'une lignée de véritables garous ou avez été affligé par la malédiction du garou.

Vous êtes un garou, capable de passer d'une forme humanoïde à une forme animale ou à un hybride monstrueux des deux. Vous gagnez les traits bête et garou. Choisissez votre type de garou dans le tableau de la page 71. Une fois choisi, vous ne pouvez plus en changer. Vous gagnez le don Robustesse mais aussi une faiblesse à l'argent égale à la moitié de votre niveau. Vous gagnez l'action Changement de forme. Les nuits de pleine lune, vous utilisez automatiquement Changement de forme pour prendre votre forme hybride, et vous ne pouvez pas activer ou révoquer volontairement Changement de forme avant le lever du soleil.

Changement de forme ♦ (concentration, métamorphose, primordiale) ; **Effet.** Vous prenez votre forme hybride ou animale. Votre équipement se transforme avec vous et continue à vous apporter des bonus, mais votre forme animale ne peut pas utiliser d'armes, de boucliers ou d'autres objets tenus, et ne peut pas utiliser d'actions de manipulation. Vous gagnez une vitesse de déplacement, des attaques à mains nues et potentiellement d'autres capacités basées sur votre type de garou. Ces attaques à mains nues font partie du groupe pugilat. Vous pouvez Révoquer l'effet pour reprendre votre forme humanoïde, et vous reprenez automatiquement votre forme humanoïde si vous êtes réduit à 0 point de vie.

Spécial. Si vous êtes un animanthrope, vous pouvez utiliser les attaques à mains nues de votre forme hybride lorsque vous êtes dans votre forme hybride de garou. Ces formes sont autrement distinctes.

RAPIDITÉ ANIMALE

DON 4

ARCHÉTYPE

Prérequis Dévouement du garou

Vous savez utiliser les formes de déplacement naturelles de votre forme animale. Lorsque vous êtes sous forme animale, la Vitesse accordée par cette forme augmente de 3 m.

RÉSILIENCE DE L'ANIMANTHROPE

DON 4

ARCHÉTYPE PRIMORDIALE

Prérequis Dévouement du garou, animanthrope

Vous avez regagné les protections de l'animanthrope après être devenu un garou à part entière. Vous n'avez plus la faiblesse à l'argent de Dévouement du garou.

SENS SAUVAGES

DON 4

ARCHÉTYPE

Prérequis Dévouement du garou

La vue et l'ouïe des animaux sont naturellement plus sensibles que celles de la plupart des humanoïdes. Lorsque vous êtes dans votre forme hybride ou animale, vous bénéficiez d'une vision nocturne et d'un odorat imprécis d'une portée de 9 m.

ATTAQUE EN MEUTE

DON 6

ARCHÉTYPE

Prérequis Dévouement du garou, loup-garou

Vous maîtrisez les techniques de chasse en meute. Vos Frappes infligent 1d4 points de dégâts de précision supplémentaires aux créatures à portée d'allonge d'au moins deux de vos alliés.

CHARGE AVEC LES BOIS

DON 6

ARCHÉTYPE SOPHISTICATION

Prérequis Dévouement du garou, élan-garou

Conditions. Vous êtes en forme d'élan ou hybride.

Vous Marchez rapidement deux fois. Si vous terminez votre déplacement avec un ennemi à portée d'allonge de vos bois, vous pouvez utiliser ces derniers pour le Désarmer, le Pousser ou le Frapper.

CHARGE DU SANGLIER

DON 6

ARCHÉTYPE CONCENTRATION ÉMOTION MENTAL

Prérequis Dévouement du garou, sanglier-garou

Conditions. Vous êtes sous forme hybride ou de sanglier.

Déclencheur. Une attaque d'une créature qui n'est pas adjacente à vous vous a infligé des dégâts.

La douleur infligée par l'attaque vous galvanise et libère toute votre violence. Vous Marchez rapidement droit vers la créature ayant déclenché l'effet.

ÉCHOLOCALISATION

DON 6

ARCHÉTYPE

Prérequis Dévouement du garou, chauve-souris-garou

Lorsque vous entreprenez l'action Chercher, vous pouvez utiliser l'ouïe comme un sens précis d'une portée de 12 m jusqu'au début de votre prochain tour. Vous pouvez également utiliser ce sens quand vous Fouillez.

ÉTREINTE DE L'OURS

DON 6

ARCHÉTYPE

Prérequis Dévouement du garou, ours-garou

Conditions. Vous êtes sous forme d'ours ou d'hybride, et votre dernière action a été une Frappe de griffe réussie.

TYPES DE GAROUS

Type	Vitesse	Attaque	Dégâts	Traits	Spécial
Chauve-souris-garou	3 m, vol 4,5 m	Crocs	1d8 perforants	—	Quand vous Volez grâce à la Vitesse de vol accordée par cette forme, vous devez commencer et terminer votre déplacement sur une surface solide ou immédiatement tomber.
Crocodile-garou	7,5 m, nage 4,5 m	Mâchoires	1d8 perforants	Saisie	Sous forme animale ou hybride, vous pouvez retenir votre souffle pendant 2 h.
Élan-garou	7,5 m	Bois	1d8 perforants	Pousser	—
Loup-garou	9 m	Mâchoires	1d8 perforants	Croc-en-jambe	—
Ours-garou	7,5 m	Mâchoires Griffe	1d8 perforants 1d6 tranchants	— Agile	—
Rat-garou	7,5 m	Mâchoires Griffe	1d6 perforants 1d4 tranchants	Finesse Agilité, finesse	Votre forme animale est de Petite taille.
Requin-garou	4,5 m, nage 7,5 m	Mâchoires	1d8 perforants	Saisie	Votre forme hybride acquiert le trait amphibie. Sous votre forme animale, vous perdez votre Vitesse au sol et votre Vitesse de nage augmente à 10,5 m ; vous gagnez le trait aquatique.
Sanglier-garou	9 m	Défenses	1d8 tranchants	Balayage	—
Tigre-garou	7,5 m	Mâchoires Griffe	1d8 perforants 1d6 tranchants	— Agile	—

JOUER LE RÔLE D'UN GAROU

En tant que garou, votre personnalité sera probablement fortement influencée par votre relation avec la malédiction qui a fait de vous ce que vous êtes. Si vous avez été atteint contre votre gré, il se peut que vous soyez entraîné dans une lutte interminable contre votre condition, même si vous êtes continuellement tenté par le pouvoir qu'elle vous offre, ou vous pouvez au contraire vous délecter de la transformation, en embrassant votre côté bestial comme le reflet le plus pur de votre véritable personnalité. Si vous êtes né garou, peut-être ne voyez-vous pas du tout votre condition comme une malédiction, mais comme une noble vocation. À l'inverse, peut-être votre éducation au sein d'une communauté de garous maléfiques vous a-t-elle conduit à mépriser votre propre parenté et, par extension, vous-même. Considérez également l'influence de votre nature de garou sur vos relations avec vos semblables humanoïdes : considérez-vous qu'il est de votre devoir de les protéger, même si vous soupçonnez qu'ils pourraient vous haïr et vous craindre s'ils connaissaient votre véritable nature, ou vous considérez-vous comme le loup proverbial au sein du troupeau de moutons ?

Au fur et à mesure que votre personnage progresse et acquiert des dons de garou, vous pouvez également réfléchir à la manière dont vos limites entre votre côté humanoïde et votre côté bestial peuvent commencer à s'estomper, ou choisir de mettre l'accent sur la divergence entre vos deux natures. Un personnage dont les côtés humanoïdes et bestiaux s'opposent si radicalement qu'ils pourraient tout aussi bien être des personnages différents offre un grand potentiel de jeu de rôle !

Vous étreignez votre adversaire. Vous effectuez une autre Frappe de griffe contre la même cible. Si cette Frappe touche, la cible est empoignée jusqu'à la fin de votre prochain tour, à moins que vous vous déplaçiez ou que votre cible ne S'échappe.



Avant-propos :
ma quête
des Gardiens

Le Zootrope
et son équipage

Techniques
et astuces

Sorts
de gardien et
dons de rôdeur

Sorcières
de la nature

Transformations
des barbares
et des druides
indomptés

Bardes
zooophoniques

Archétype
du danse-griffes

Archétype du
gardien de nuée

Archétype
de garou

Archétype
du guerrier ailé

Archétype de
l'hôte d'ostilli

Archétype du
joueur de thlipit

Extension
de l'archétype
maître
des bêtes

Archétype
du mimétisme
sauvage

Sorts

Services
et équipement

Ménagerie
de Golarion

Les Gardiens
de la nature

Épilogue :
la conclusion
d'un voyage

Glossaire et index

FRÉNÉSIE ALIMENTAIRE

DON 6

ARCHÉTYPE

Prérequis Dévouement du garou, requin-garou

Vos dents de scie déchirent votre proie. Lorsque vous obtenez un coup critique avec la Frappe de mâchoires de votre Dévouement du garou, votre cible subit 1d4 dégâts de saignement persistants et vous bénéficiez d'un bonus de circonstances de +1 aux Frappes de mâchoire contre la cible jusqu'à la fin de votre tour. Si vous avez l'odorat comme sens spécial, c'est un sens précis avec le double de sa portée normale lorsqu'il s'agit de localiser des créatures subissant des dégâts de saignement persistants.

RAT PESTIFÉRÉ

DON 6

ARCHÉTYPE MALADIE MALÉDICTION PRIMORDIALE

Prérequis Dévouement du garou, rat-garou

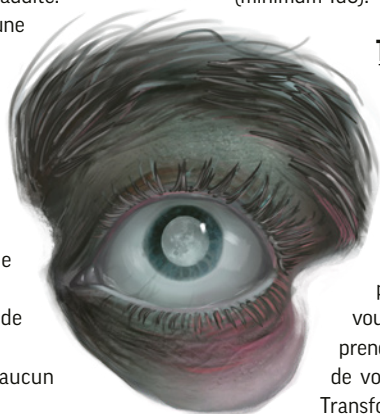
Vos morsures sont porteuses d'une infection maudite.

Lorsque vous touchez et infligez des dégâts à une créature avec une Frappe de mâchoires alors que vous êtes dans votre forme hybride ou de rat, la créature est maudite jusqu'au début de votre prochain tour. Chaque fois qu'elle regagne des points de vie pendant cette durée, elle doit tenter un jet de Vigueur contre votre DD de classe ou DD des sorts, selon le plus élevé des deux.

Succès. La créature regagne des points de vie normalement.

Échec. La créature regagne la moitié des points de vie normaux.

Échec critique. La créature ne regagne aucun point de vie.



SYMÉTRIE EFFRAYANTE

DON 6

ARCHÉTYPE ÉMOTION MENTAL TERREUR VISUEL

Prérequis Dévouement du garou, tigre-garou

Conditions. Vous êtes sous forme hybride ou de tigre et votre dernière action a été un succès critique à une Frappe à mains nues.

Vous attaquez avec une grâce féline aussi captivante que mortelle. Tous les ennemis situés à moins de 9 m de la créature contre laquelle vous avez obtenu un succès critique doivent tenter un jet de Volonté contre votre DD de classe. Les ennemis qui ratent ce jet sont effrayés 1 et fascinés par vous pendant 1 round. Vos actions hostiles ne mettent pas fin à cette fascination, mais celles de vos alliés le font. Quels que soient les effets du jet de sauvegarde, la créature est immunisée contre Symétrie effrayante pendant 1 h.

TOURNOIEMENT MORTEL

DON 6

ARCHÉTYPE

Prérequis Dévouement du garou, crocodile-garou

Conditions. Vous êtes dans votre forme de crocodile ou d'hybride et vous avez empoigné une créature.

Vous tournoyez sur vous-même en entraînant votre proie. Vous tentez une Frappe de mâchoires contre la créature empoignée, avec un bonus de circonstances de +2 si vous combattez dans l'eau. Si la Frappe touche, vous mettez la créature à terre ; si elle rate, votre proie échappe à votre empoignade.

ANIMAL ACCULÉ

DON 8

ARCHÉTYPE SOPHISTICATION

Prérequis Dévouement du garou

Conditions. Vous êtes sous forme animale ou hybride et vous êtes pris en tenaille.

Vous devenez plus dangereux lorsque vous êtes entouré d'ennemis. Vous effectuez des Frappes à mains nues contre deux créatures différentes qui vous prennent en tenaille. Les attaques subissent un malus de -2 si votre attaque à mains nues n'est pas agile. Les deux attaques comptent dans le calcul de votre malus d'attaques multiples mais ce dernier n'augmente qu'après avoir effectué ces deux attaques.

RÉCUPÉRATION SAUVAGE

DON 8

ARCHÉTYPE GUÉRISON PRIMORDIALE

Fréquence 1 fois/heure

Prérequis Dévouement du garou, vous n'avez pas été affligé par la malédiction du garou

Conditions. Votre action précédente était Changement de forme.

Vous pouvez soigner vos blessures tout en remodelant votre chair. Tous les 2 niveaux que vous avez, vous regagnez 1d6 points de vie (minimum 1d6).

TRANSFORMATION TERRIFIANTE

DON 8

ARCHÉTYPE VISUEL

Prérequis Dévouement du garou, vous avez été affligé par la malédiction du garou

Votre chair se déchire et se déforme au fur et à mesure que vous vous transformez. Tentez des tests d'Intimidation pour démoraliser chaque ennemi dans un rayon de 9 m. Cette Démoralisation perd le trait audible et gagne le trait visuel, et vous ne subissez pas de malus si la créature ne comprend pas votre langue. Quels que soient les résultats de vos tests, chaque créature est immunisée contre Transformation terrifiante pendant 1 min.

VOTRE ODEUR EST BIZARRE

DON 8

ARCHÉTYPE

Prérequis Dévouement du garou

Vous pouvez flairer les autres garous et les maîtres imitateurs. Vous gagnez odorat comme un sens imprécis avec une portée de 9 m ou vous étendez la portée de votre odorat de 9 m. Lorsqu'une créature qui a pris une autre forme ou qui se fait passer pour une créature spécifique passe à portée de votre capacité d'odorat, même si vous n'avez pas dépensé d'action pour Chercher, le MJ lance un test de Perception secret pour déterminer si vous vous rendez compte que la créature est transformée. Lorsque vous Cherchez activement une créature à portée de votre odorat, vous bénéficiez d'un bonus de circonstances de +2 à votre test de Perception pour déterminer si elle est déguisée.

CROISSANCE SINISTRE

DON 10

ARCHÉTYPE PRIMORDIALE

Prérequis Dévouement du garou, la taille de votre forme animale n'est pas Petite

Vous vous transformez en un reflet primitif de votre forme animale. Si vous n'êtes pas déjà dans votre forme animale en raison de Dévouement du garou, vous Changez de forme pour l'adopter. Tant que vous restez sous forme animale, vous bénéficiez des effets du sort *agrandissement*.

FENTE SAUVAGE

DON 10

ARCHÉTYPE SOPHISTICATION

Prérequis Dévouement du garou, votre forme animale vous accorde une attaque à mains nues de crocs ou de mâchoires

Conditions. Vous êtes dans votre forme animale ou hybride.

Vous vous précipitez sur un adversaire qui ne se doute de rien et vous le déchirez avec vos dents. Vous Marchez rapidement jusqu'à 3 m

et effectuez une Frappe de mâchoires à la fin de ce déplacement. Si vous avez commencé cette action caché, vous restez caché jusqu'à la fin de cette Frappe. Si vous avez une Vitesse de vol ou de nage, vous pouvez voler ou nager jusqu'à 3 m au lieu de Marcher rapidement.

PROJECTION SAUVAGE

DON 10

ARCHÉTYPE | SOPHISTICATION

Prérequis Dévouement du garou, votre forme animale accorde une attaque à mains nues avec des bois, des cornes ou des défenses

Conditions. Vous êtes dans votre forme animale ou hybride.

En balançant votre tête, vous projetez vos ennemis au loin. Vous Frappez avec votre bois, votre corne ou vos défenses. Si vous touchez et endommagez une créature de votre taille ou plus petite, repoussez-la à 1,5 m de vous (3 m en cas de coup critique). Il s'agit d'un déplacement forcé.

RUÉE FÉROCE

DON 10

ARCHÉTYPE

Prérequis Dévouement du garou, votre forme animale vous accorde une attaque à mains nues de griffe

Conditions. Vous êtes dans votre forme animale ou hybride.

En enfonçant vos griffes dans une surface, vous vous propulsez à une vitesse stupéfiante. Vous Escaladez jusqu'à votre Vitesse au sol et vous pouvez effectuer une Frappe de griffes à n'importe quel moment de ce déplacement. Après avoir terminé le déplacement, tentez un test d'Athlétisme contre le DD d'Escalade de la surface.

Succès. Vous maintenez votre position.

Échec. Vous glissez de 18 m ou jusqu'au sol sans subir de dégâts de chute.

SOUPÇON DE DÉMENCE

DON 10

ARCHÉTYPE | MALÉDICTION | PRIMORDIALE | TRANSFORMATION

Prérequis Dévouement du garou

Lors de vos accès de brutalité, votre malédiction peut infecter partiellement votre proie. Chaque fois que vous réussissez un coup critique avec une attaque à mains nues de l'archétype garou, la cible, dont les os s'allongent et se tordent, doit tenter jet de Vigueur contre votre DD de classe ou votre DD des sorts, le plus élevé, ou être maladroite 2 jusqu'au début de votre prochain tour. En cas d'échec critique, la cible est également maladroite 1 pendant 1 min, le temps de la transformation.

AILES DE LA LUNE

DON 12

ARCHÉTYPE

Prérequis Dévouement du garou, votre forme animale a une Vitesse de vol

Lorsque vous utilisez la Vitesse de vol de votre forme animale, vous pouvez rester en l'air ce qui vous permet de voler sur de longues distances sans interruption.

BÊTE INÉBRANLABLE

DON 12

ARCHÉTYPE

Prérequis Dévouement du garou

Vous pouvez être blessé par autre chose que de l'argent, mais vous vous rétablissez à une vitesse stupéfiante. Lorsque vous êtes réduit à 0 point de vie par des dégâts qui ne sont pas provoqués par de l'argent et que vous ne mourez pas immédiatement à cause d'un effet de mort ou d'une intensité de l'état mourant trop élevée, vous vous stabilisez immédiatement après. Vous obtenez l'état blessé comme d'habitude.

FLOT ENTRAÎNANT

DON 12

ARCHÉTYPE

Prérequis Dévouement du garou, votre forme animale a une Vitesse de nage

LA MALÉDICTION DU GAROU

La capacité des garous à transmettre leur malédiction à d'autres victimes par le biais d'une morsure est un aspect essentiel de leur mythologie, mais entre les mains (ou les mâchoires) d'un PJ, cela peut s'avérer perturbant. Les MJ et les joueurs doivent déterminer si le fait d'accorder à un PJ la capacité de transformer d'autres humanoïdes en garous aura un impact négatif sur le plaisir de jouer des autres joueurs ou pourrait nuire à l'histoire générale. De même, la perte de contrôle de soi et les crises d'amnésie traditionnellement associées à la transformation obligatoire d'un garou à la pleine lune pourraient plaire à certains joueurs, tandis que d'autres pourraient ne pas aimer la perspective de perdre le contrôle de leur personnage pendant une période prolongée et choisir d'ignorer simplement cet aspect de leur condition. Comme toujours, les MJ et les joueurs doivent travailler ensemble pour définir à l'avance les attentes et les limites afin de garantir la meilleure expérience possible pour tous les participants à la table.

Vous Nagez jusqu'à deux fois la distance normale. Tout allié auprès duquel vous passez à moins de 9 m pendant ce déplacement gagne votre Vitesse de nage jusqu'au début de votre prochain tour.

TRANSFORMATION EN MOUVEMENT

DON 12

ARCHÉTYPE | SOPHISTICATION

Prérequis Dévouement du garou, votre forme animale n'a qu'une Vitesse au sol

En vous transformant au fur et à mesure de votre déplacement, vous attaquez sous des angles bizarres. Vous Changez de forme ou vous Révoquez ce changement, puis vous Marchez rapidement. Toute créature adjacente à vous à la fin de votre déplacement est prise par surprise jusqu'à la fin de votre tour et est ensuite immunisée pendant 1 h.

HYBRIDATION RAPIDE [ACTION LIBRE]

DON 14

ARCHÉTYPE

Prérequis Dévouement du garou

Déclencheur. Vous faites un jet d'initiative.

En cas de danger, votre instinct vous permet de changer de forme en un clin d'œil. Vous utilisez Changement de forme pour adopter votre forme hybride.

PEAU BALAFRÉE

DON 14

ARCHÉTYPE

Prérequis Dévouement du garou

Votre peau est couverte d'épais tissus cicatriciels impénétrables, accumulés au cours d'innombrables conflits sanglants. Lorsque vous êtes sous votre forme hybride ou animale, vous gagnez une résistance aux dégâts tranchants non provoqués par l'argent égale à la moitié de votre niveau.

FORCE DE LA NATURE

DON 16

ARCHÉTYPE | GUÉRISON | PRIMORDIALE

Prérequis Dévouement du garou

Vous êtes une machine à tuer presque indomptable, et seul l'argent est capable d'arrêter votre déchaînement. Lorsque vous êtes sous forme hybride ou animale, vous bénéficiez de guérison accélérée 5. Si vous subissez des dégâts d'une arme en argent, votre guérison accélérée se désactive jusqu'à la fin de votre prochain tour.



Avant-propos :
ma quête
des Gardiens

Le Zootrope
et son équipage

Techniques
et astuces

Sorts
de gardien et
dons de rôdeur

Sorcières
de la nature

Transformations
des barbares
et des druides
indomptés

Bardes
zoothoniques

Archétype
du danse-griffes

Archétype du
gardien de nuée

Archétype
de garou

Archétype
du guerrier ailé

Archétype de
l'hôte d'ostilli

Archétype du
joueur de thlipit

Extension
de l'archétype
maître
des bêtes

Archétype
du mimétisme
sauvage

Sorts

Services
et équipement

Ménagerie
de Golarion

Les Gardiens
de la nature

Épilogue :
la conclusion
d'un voyage

Glossaire et index

GUERRIER AILÉ (ARCHÉTYPE)



La nature a donné des ailes à certaines créatures pour les aider à s'élever au-dessus des prédateurs ou à atteindre la nourriture suspendue à de grands arbres ou au flanc d'une falaise. Lorsque les personnes dotées d'ailes n'ont plus besoin de voler pour survivre, leurs appendices peuvent être utilisés à d'autres fins : le combat. En plus d'offrir une élévation stratégique par rapport à l'ennemi, les ailes procurent divers avantages au combat.

On retrouve des guerriers ailés au sein de différentes ascendances. Si les animaux éveillés semblent capables d'utiliser ces techniques comme par instinct, les tengus de la région de la mer Intérieure sont les pratiquants les plus courants de ce style de combat. Les équipages des navires et les pirates des Chaînes apprécient particulièrement les compétences d'un tengu en matière d'abordage. Les guerriers capables de s'envoler, même temporairement, peuvent souvent se faire payer une fortune pour rejoindre un équipage sur la mer de Fièvre. Malgré l'armement à distance dont disposent la plupart des navires, de nombreux marins ont du mal à se défendre contre des assaillants aériens compétents.

Même ceux qui développent des ailes plus tard dans leur vie, comme certains surkis et ceux qui ont des ailes greffées, peuvent apprendre le style de combat d'un guerrier ailé. Bien qu'il s'agisse d'un long apprentissage, de nombreuses techniques sont réinventées, redécouvertes ou améliorées par différents guerriers.

DÉVOUEMENT DU GUERRIER AILÉ

DON 2

ARCHÉTYPE | DÉVOUEMENT

Prérequis vous avez des ailes permanentes (comme celles issues d'une ascendance ou d'une greffe).

Grâce à un entraînement rigoureux, vous avez renforcé vos ailes, ce qui vous donne une poussée suffisante pour gagner de l'altitude. Lorsque vous faites un saut horizontal, vous augmentez la distance de 3 m jusqu'à un maximum égal à votre Vitesse. Toute Vitesse de vol accordée par les dons ancestraux et autres ailes permanentes augmente de 1,5 m.

BOND AÉRIEN ♦♦

DON 4

ARCHÉTYPE

Prérequis Dévouement du guerrier ailé

Vous vous précipitez vers l'avant, en battant des ailes pour vous élever un peu, et vous pouvez utiliser cet élan pour faire tomber un ennemi. Bondissez, et si vous atterrissez dans la zone d'allonge d'au moins un ennemi, vous pouvez tenter de lui faire un Croc-en-jambe. Il n'est pas nécessaire d'avoir une main libre. Si vous réussissez à mettre la cible à terre, vous pouvez Bondir à nouveau. Si vous avez une Vitesse de vol, vous pouvez Voler au lieu de Bondir.

FRAPPE D'AILES

DON 4

ARCHÉTYPE

Prérequis Dévouement du guerrier ailé

Bien qu'elles ne soient pas assez puissantes pour voler, vos ailes peuvent frapper quiconque s'approche de vous. Vous gagnez une attaque à mains nues d'aile qui inflige 1d4 points de dégâts contondants. Votre attaque d'aile fait partie du groupe des armes de pugilat et possède les traits agile, finesse et mains nues.

SORT PORTEUR ♦

DON 4

AIR | ARCHÉTYPE | FAÇONNAGE DE SORT | MANIPULATION

Prérequis Dévouement du guerrier ailé

Vous manipulez les courants d'énergie de votre sort, ce qui vous permet de planer gracieusement avec vos ailes. Si la prochaine action que vous utilisez consiste à Lancer un sort doté du trait air ou électricité, vous pouvez voler jusqu'à 3 m avant ou après le lancement du sort.

ÉBLOUISSEMENT DE L'OISEAU SOLAIRE ♦

DON 6

ARCHÉTYPE

Prérequis Dévouement du guerrier ailé

Conditions. Vous êtes dans une lumière vive.

En gardant vos plumes propres et lisses, vous pouvez refléter la lumière sur vos ailes pour éblouir une créature située à moins de 6 m. La cible doit réussir un jet de Vigueur contre votre DD de classe ou être éblouie pendant 1 round (1 min en cas d'échec critique). Quel que soit son résultat, la cible est ensuite immunisée contre Éblouissement de l'oiseau solaire pendant 10 min.

FLÉCHETTES DE PLUMES ➡➡

DON 8

ARCHÉTYPE

Prérequis Dévouement du guerrier ailé

Fréquence 1 fois/heure

Déployant vos ailes d'un coup sec, vous envoyez des plumes dans toutes les directions. Les créatures situées dans une émanation de 4,5 m subissent 6d6 points de dégâts tranchants (jet de Réflexes basique contre votre DD de classe). Ces dégâts passent à 10d6 si vos attaques à mains nues ont une rune de frappe supérieure, par exemple en la gravant sur des bandelettes de coups puissants, et à 16d6 avec une rune de frappe majeure.

INTERCEPTION AÉRIENNE ➡➡

DON 8

PEU COURANT | ARCHÉTYPE | SOPHISTICATION

Prérequis Dévouement du guerrier ailé

Accès ascendance tengu, strix ou animal éveillé (animal volant)

Les cieux vous reviennent de droit, et vous n'accepterez pas qu'un autre les occupe. Effectuez une Frappe contre une créature volante. Si l'attaque inflige des dégâts, la cible doit tenter un jet de Réflexes contre votre DD de classe.

Succès critique. Aucun effet.

Succès. La cible tombe de 4,5 m mais ne subit pas de dégâts si elle atteint le sol.

Échec. La cible tombe de 9 m mais ne subit pas de dégâts si elle atteint le sol.

Échec critique. Comme un échec, mais la cible subit des dégâts de chute.

POUSSÉE AVEC LES AILES ➡

DON 8

ARCHÉTYPE

Prérequis Dévouement du guerrier ailé

Conditions. Vous êtes pris en tenaille par au moins deux ennemis.

Vous déployez vos ailes, repoussant les ennemis loin de vous. Tentez de Pousser l'un des ennemis qui vous a pris en tenaille, puis faites une deuxième tentative pour Pousser un autre ennemi qui vous a pris en tenaille. Vous n'avez pas besoin d'avoir une main libre. La deuxième tentative pour Pousser a le même malus d'attaques multiples que la première et ne compte pas dans le calcul de votre malus d'attaques multiples. En cas de succès ou de succès critique, vous ne pouvez pas Marcher rapidement pour poursuivre une cible, mais celle-ci est également prise par surprise jusqu'au début de son prochain tour. Sur un échec critique, vous êtes pris par surprise jusqu'au début de votre prochain tour au lieu de tomber à terre.

COURANT DE DÉVIATION ➡

DON 10

ARCHÉTYPE

Prérequis Dévouement du guerrier ailé

Déclencheur. Vous ou un allié situé à moins de 3 m de vous êtes la cible d'une attaque physique à distance.

Vous battez des ailes pour faire dévier les projectiles de leur trajectoire. Vous ou l'allié déclencheur gagnez un bonus de circonstances de +2 à la CA contre l'attaque ayant déclenché l'effet. Si l'attaque échoue, vous avez modifié la trajectoire de l'attaque.

PIQUÉ DU FAUCON ➡➡

DON 10

ARCHÉTYPE | SOPHISTICATION

Prérequis Dévouement du guerrier ailé

Conditions. Vous avez actuellement une Vitesse de vol.

Comme le plus rapide des oiseaux prédateurs, vous vous élancez vers votre proie à grande vitesse. Volez deux fois. À n'importe quel

moment de ce déplacement, vous pouvez effectuer une Frappe contre un ennemi à portée d'allonge ou dans le premier facteur de portée d'une arme à distance. L'ennemi est pris par surprise par la Frappe si vous l'attaquez depuis le haut.

ATERRISSAGE FRACASSANT ➡

DON 12

ARCHÉTYPE

Prérequis Dévouement du guerrier ailé

Conditions. Vous avez actuellement une Vitesse de vol et êtes dans les airs.

Vous projetez les ennemis avec la force de votre atterrissage. Vous Volez et, si vous terminez votre déplacement sur une surface solide, votre atterrissage produit une onde de choc. Toute créature située à moins de 3 m de votre lieu d'atterrissage doit réussir un jet de Réflexes contre votre DD de classe ou être repoussée à 3 m de distance. Il s'agit d'un déplacement forcé.

VOL STATIONNAIRE ➡

DON 12

ARCHÉTYPE

Prérequis Dévouement du guerrier ailé

Fréquence 1 fois/heure

Déclencheur. Vous êtes dans les airs à la fin de votre tour.

D'un simple effort, vous restez en l'air. Vous ne tombez pas, même si vous n'avez pas utilisé Voler ou une action similaire à ce tour.

BOMBARDEMENT ➡➡

DON 14

ARCHÉTYPE

Prérequis Dévouement du guerrier ailé

Conditions. Vous avez actuellement une Vitesse de vol.

En utilisant votre altitude et votre vitesse à votre avantage, vous lancez des charges aériennes avec une plus grande force. Vous Volez et pouvez Interagir pour préparer une bombe. À n'importe quel moment de votre déplacement, vous pouvez également effectuer une Frappe avec une bombe alchimique. La bombe inflige ses dégâts d'éclaboussure à toutes les créatures situées à moins de 3 m de la cible.

IMPACT MÉTÉORIQUE ➡

DON 14

ARCHÉTYPE

Prérequis Interception aérienne

Conditions. Votre action précédente était Interception aérienne en utilisant une Frappe de corps à corps, et la cible a échoué ou a échoué de façon critique à son jet de sauvegarde.

Vous entraînez votre ennemi dans sa chute en fonçant vers le sol à une vitesse fulgurante. Vous Volez en piqué, augmentant la valeur de chute de l'ennemi de votre Vitesse de vol. Si vous percutez le sol, votre ennemi est littéralement enfoncé dans le sol, et il subit le double des dégâts de chute normaux.

FRAPPE SONIQUE ➡➡

DON 16

AIR | ARCHÉTYPE | SON

Prérequis Dévouement du guerrier ailé

Fréquence 1 fois/heure

Conditions. Vous avez actuellement une Vitesse de vol.

Vous pouvez désormais atteindre des vitesses de vol telles que votre passage fend l'air. Volez deux fois. Toute créature adjacente à vous à n'importe quel moment de votre déplacement subit 10d6 points de dégâts de son (jet de Vigueur basique contre votre DD de classe). En cas d'échec critique, la créature est également sourde pendant 1 h.



Avant-propos :
ma quête
des Gardiens

Le Zootrope
et son équipage

Techniques
et astuces

Sorts
de gardien et
dons de rôdeur

Sorciers
de la nature

Transformations
des barbares
et des druides
indomptés

Bardes
zoophoniques

Archétype
du danse-griffes

Archétype du
gardien de nuée

Archétype
de garou

Archétype
du guerrier ailé

Archétype de
l'hôte d'ostilli

Archétype du
joueur de thlipit

Extension
de l'archétype
maître
des bêtes

Archétype
du mimétisme
sauvage

Sorts

Services
et équipement

Ménagerie
de Golarion

Les Gardiens
de la nature

Épilogue :
la conclusion
d'un voyage

Glossaire et index

HÔTE D'OSTILLI (ARCHÉTYPE)

Les ostillis sont des organismes amorphes qui combinent des caractéristiques à la fois végétales et animales. Généralement présents dans les environnements souterrains, ils peuvent nouer une relation symbiotique avec les surkis. Lorsqu'un nodule collecteur de magie sur le corps d'un surki est endommagé ou absent, un ostilli est placé dessus comme un bandage. Après plusieurs semaines, la créature fusionne complètement avec son hôte et devient un nodule de fortune qui accumule les nutriments magiques dont le surki a besoin pour survivre. Avec de l'entraînement, les surkis (et, de plus en plus, les membres d'autres espèces) peuvent inciter ces minuscules symbiotes à développer divers dons magiques.

DÉVOUEMENT DE L'HÔTE D'OSTILLI

PEU COURANT | ARCHÉTYPE | DÉVOUEMENT

Prérequis qualifié en Arcanes ou Nature ; **Accès** ascendance des surkis

Vous êtes lié à un symbiote appelé un ostilli. Vous ne pouvez vous lier qu'à un seul ostilli à la fois car le symbiote émet des impulsions magiques à basse fréquence qui repoussent les autres ostillis. Vous devenez qualifié en Connaissances en ostillis. Si vous l'étiez déjà, vous devenez expert.

L'ostilli est une créature de Très Petite taille greffée sur votre corps (p. 97). Comme les autres greffons, il n'a pas de points de vie ni de Vitesses propres et ne peut pas être ciblé spécifiquement. Il ne peut pas être retiré et meurt lorsque vous mourez. Si vous mourez puis ressuscitez, vous pouvez vous lier à un nouvel ostilli pendant une semaine d'intermède mais pendant toute cette période, vous perdez tous les pouvoirs que le lien avec l'ostilli vous confère. Votre ostilli est clairement visible, sauf si vous tentez de le dissimuler sous des vêtements ou une armure. Le cas échéant, un observateur peut déterminer que vous êtes lié à un ostilli en réussissant un test de Nature, de Perception ou de Connaissances en surkis contre votre DD de Duperie. Votre ostilli doit être visible si vous voulez utiliser les actions qu'il confère.

Votre ostilli siphonne constamment la magie ambiante qui l'entoure, ce qui vous confère les actions Repousser la magie ambiante et Cracher la magie ambiante.

Repousser la magie ambiante ◆ (concentration). Votre ostilli émet une lueur verte lorsqu'il absorbe de la magie. Jusqu'au début de votre prochain tour, vous gagnez un bonus de circonstances de +1 à la CA et aux jets de sauvegarde contre la prochaine attaque magique, le prochain tour de magie ou le prochain sort qui vous cible. Ce bonus passe à +2 au niveau 12.

Cracher la magie ambiante ◆ (concentration, magique)
Fréquence 1 fois/round ; **Effet**. Votre ostilli émet une vive lumière rouge en crachant une fléchette de magie sur une cible située à 9 m ou moins. Cette fléchette magique inflige 1d6 dégâts perforants (jet de Réflexes basique contre votre DD de classe ou votre DD des sorts, le plus élevé des deux). Ces dégâts augmentent de 1d6 au niveau 6 et tous les 4 niveaux suivants.

MUTATION POLYVALENTE

ARCHÉTYPE

Prérequis Dévouement de l'hôte d'ostilli

DON 2



PULSATION APAISANTE

ARCHÉTYPE

Prérequis Dévouement de l'hôte d'ostilli

Votre ostilli peut utiliser la magie qu'il a emmagasinée pour vous aider à soigner vos blessures, en vous accordant l'action Prodiguer la magie ambiante.

Prodiguer la magie ambiante ◆◆ (guérison) ;

Fréquence 1 fois/heure ; **Effet**. Votre ostilli émet des pulsations d'une apaisante couleur lavande tandis qu'il transforme la magie emmagasinée en un baume curatif. Vous récupérez 2d4 points de vie et pouvez immédiatement

faire un test nu pour supprimer les dégâts de saignement persistants avec un DD réduit à 10. Ces soins augmentent de 2d4 au niveau 8 et tous les 4 niveaux suivants.

RÉACTION TACTILE À LA MAGIE

ARCHÉTYPE

Prérequis Dévouement de l'hôte d'ostilli

Votre ostilli peut sentir les incantateurs à proximité. Vous gagnez un sens imprécis appelé perception des sortilèges, qui a une portée de 18 m et ne détecte que les créatures capables de lancer des sorts (y compris les créatures dotées de sorts innés). Vous bénéficiez d'un bonus de circonstances de +2 aux tests pour Vous souvenir d'informations sur les créatures que vous détectez avec la perception des sortilèges.

MUTATION PROPULSIVE

ARCHÉTYPE

Prérequis Dévouement de l'hôte d'ostilli

Votre ostilli peut propulser sa fléchette plus loin. Lorsque vous Crachez la magie ambiante, la portée passe à 18 m.

PULSATION DE DÉVIATION

ARCHÉTYPE

Prérequis Dévouement de l'hôte d'ostilli

Votre ostilli peut utiliser la magie qu'il a emmagasinée pour vous protéger des autres magies, ce qui vous permet d'utiliser l'action Dévier la magie ambiante.

Dévier la magie ambiante ◆ (concentration). Votre ostilli émet une faible lueur jaune alors qu'il dresse une barrière. Choisissez les dégâts d'acide, d'électricité, de feu, de froid ou de son. Jusqu'au début de votre prochain tour, vous gagnez une résistance contre le type de dégâts choisi égale à la moitié de votre niveau.

DON 4

DON 4

DON 6

DON 6

PULSATION OCCULTANTE

DON 6

ARCHÉTYPE

Prérequis Dévouement de l'hôte d'ostilli

Votre ostilli peut émettre de la magie illusoire pour masquer votre position, ce qui vous confère l'action Draper la magie ambiante.

Draper la magie ambiante ♦ (illusion) ; **Fréquence** 1 fois/round ;

Effet. Votre ostilli devient transparent tandis qu'il convertit la magie qu'il a emmagasinée en une bulle de lumière réfractée autour de vous. Vous devenez caché pour toutes les créatures jusqu'à la fin de votre tour. Si vous Frappez une créature, celle-ci est prise par surprise contre cette attaque et vous devenez ensuite observé.

MUTATION DU RICOCHET

DON 8

ARCHÉTYPE

Prérequis Dévouement de l'hôte d'ostilli

La fléchette tirée par votre ostilli peut ricocher et toucher une autre créature. La première fois à chaque round qu'une cible subit des dégâts lorsque vous Crachez la magie ambiante, vous pouvez choisir une deuxième cible située à 6 m ou moins de la première ; cette cible est également affectée par Cracher la magie ambiante.

MUTATION MORTELLE

DON 8

ARCHÉTYPE

Prérequis Dévouement de l'hôte d'ostilli

La fléchette tirée par votre ostilli est plus dangereuse. Les dés de dégâts de l'action Cracher la magie ambiante deviennent des d8 et lorsqu'une cible obtient un échec critique à son jet de sauvegarde contre ce pouvoir, elle subit également 1d6 dégâts de saignement persistants. Si vous avez infligé un type de dégâts d'énergie avec Cracher la magie ambiante (par exemple en infligeant des dégâts de feu avec Mutation polyvalente), les dégâts persistants sont des dégâts de ce type au lieu de dégâts de saignement.

GOBEUR DE SORTS

DON 10

ARCHÉTYPE

Prérequis Dévouement de l'hôte d'ostilli

Votre ostilli est devenu assez fort pour dévorer complètement un sort lancé sur vous, ce qui vous confère l'action Dévorer la magie ambiante.

Dévorer la magie ambiante ↻ (concentration) ; **Fréquence** 1 fois/jour ; **Déclencheur.** Une créature lance un sort dont vous êtes la seule cible ; **Effet.** Votre ostilli irradie une lumière cyan tandis que ses filtres en forme de tentacules tentent de consommer l'effet magique. Vous pouvez tenter de contrer le sort déclencheur avec un test d'Arcanes ou de Nature et un rang de contre égal à la moitié de votre niveau.

MUTATION PULVÉRISATRICE

DON 10

ARCHÉTYPE

Prérequis Dévouement de l'hôte d'ostilli

Votre ostilli peut lancer une multitude de fléchettes à la fois sur une courte distance. Lorsque vous Crachez la magie ambiante, vous pouvez faire en sorte qu'elle affecte toutes les créatures situées dans un cône de 4,5 m au lieu de la cible normale.

RECONSTRUCTION CELLULAIRE

DON 12

ARCHÉTYPE GUÉRISON

Prérequis Dévouement de l'hôte d'ostilli

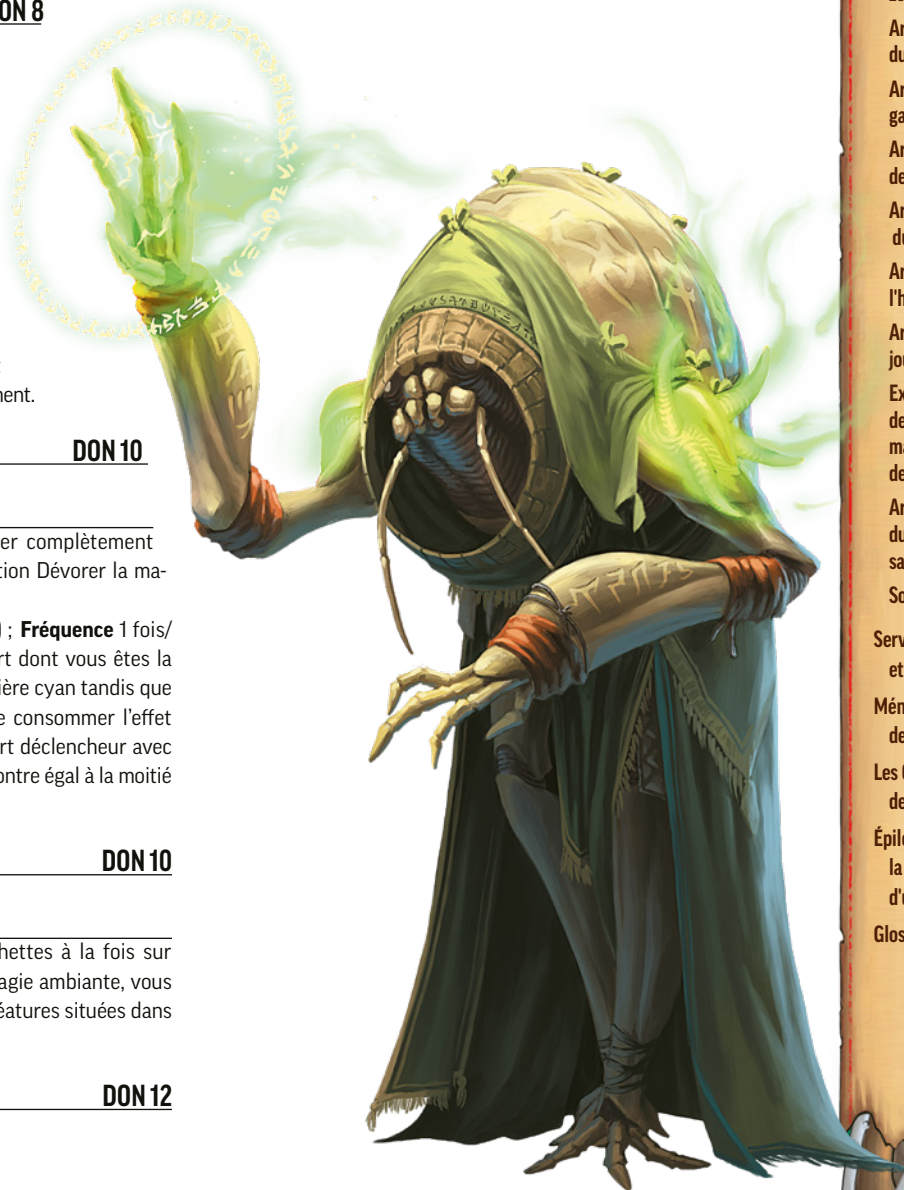
OSTILLIS DÉTACHÉS

Si votre ostilli est retiré de force de votre corps (ce qui nécessite un test de Médecine réussi contre un DD difficile de votre niveau et 30 min de chirurgie délicate), vous êtes fatigué et ne pouvez utiliser aucune des actions de votre ostilli jusqu'à ce qu'il soit rattaché. Pour ce faire, vous devez maintenir votre ostilli à l'endroit où il a été détaché pendant une heure ininterrompue. L'ostilli meurt s'il n'est pas rattaché dans les 24 h.

Fréquence 1 fois/jour

Déclencheur. Vous ratez un test de récupération alors que vous êtes mourant.

Votre ostilli prend le contrôle de votre système nerveux et met vos fonctions cellulaires en surrégime lorsque vous êtes sur le point de mourir. Vous récupérez un nombre de points de vie égal à votre niveau. Pendant les 2 rounds suivants, au début de votre tour, vous récupérez un nombre de points de vie égal à la moitié de votre niveau. La première fois que vous récupérez des points de vie au début de votre tour, vous réduisez de 1 votre état blessé.



Avant-propos :
ma quête
des Gardiens

Le Zootrope
et son équipage

Techniques
et astuces

Sorts
de gardien et
dons de rôdeur

Sorciers
de la nature

Transformations
des barbares
et des druides
indomptés

Bardes
zoophoniques

Archétype
du danse-griffes

Archétype du
gardien de nuée

Archétype
de garou

Archétype
du guerrier ailé

Archétype de
l'hôte d'ostilli

Archétype du
joueur de thlipit

Extension
de l'archétype
maître
des bêtes

Archétype
du mimétisme
sauvage

Sorts

Services
et équipement

Ménagerie
de Golarion

Les Gardiens
de la nature

Épilogue :
la conclusion
d'un voyage

Glossaire et index

JOUEUR DE THLIPIT (ARCHÉTYPE)

Selon la tradition, l'art martial du thlipit est né d'un pari. Des tripkis qui s'ennuyaient et cherchaient un peu de sport ont imaginé un jeu consistant à utiliser leur langue pour cueillir des fruits sur les arbres environnants. Au fur et à mesure de la compétition et de l'escalade des paris, les concurrents ont commencé à arracher les fruits qui tombaient en l'air et même à utiliser leur langue pour repousser les concurrents. Si les noms des concurrents originaux varient selon les récits, tous s'accordent à dire que le concours se terminait par un coup de langue particulièrement magnifique, qui faisait atterrir une mangue trop mûre sur la tête d'un des parieurs ayant perdu.

Quelle que soit leur origine, les variantes du jeu et de l'art martial qu'il a engendré sont devenues des piliers de la société tripkie. Contrairement à d'autres styles de combats, le thlipit ne repose pas sur des cérémonies ou une discipline rigide. Les praticiens se considèrent comme des compétiteurs et font passer les formes et les mouvements pour de simples exercices ou jeux. Malgré ce vernis de frivolité, le thlipit peut être aussi dangereux que n'importe quelle autre arme.

Le thlipit combine des mouvements fluides rappelant le combat au fouet avec l'effet de levier d'une position de lutteur. Il favorise les coups rapides, les saisies brèves et les projections courtes. L'ami, l'ennemi et le joueur lui-même restent toujours en mouvement. Les figures sont souvent exagérées afin de mettre en valeur les éléments de style pour les spectateurs ou d'inciter les adversaires effrontés à attaquer plus tôt.

Il n'existe pas d'école officielle pour enseigner le thlipit. De nombreux tripkis connaissent ce style depuis leur enfance, même s'ils n'ont pas développé le physique nécessaire pour être considérés comme de véritables compétiteurs. L'auto-apprentissage reste courant, bien que les candidats en herbe recherchent des vétérans et demandent à être pris comme apprentis. Même si ce type d'enseignement autodidacte est fréquent, un compétiteur chevronné prend parfois un ou deux élèves pour lui transmettre des formes ou des styles particuliers.

Bien que les tripkis soient à l'origine du thlipit, leur migration vers la Vidriane et d'autres centres de population a permis à différents peuples de s'initier à ce sport. Le thlipit est notamment devenu populaire auprès de la nouvelle génération de jeunes iruxis, qui l'ont adapté pour l'utiliser avec une queue plutôt qu'avec une langue. Bien que tous les mouvements ne soient pas possibles avec une queue, ils ont apporté leurs propres innovations au style.

Dons supplémentaires : 4^e Fente (*Livre des joueurs* p. 127), **6^e Renversement** (*Livre des joueurs* p. 129), **12^e Coup renversant** (*Livre des joueurs* p. 133).

DÉVOUEMENT DU JOUEUR DE THLIPIT

DON 2

ARCHÉTYPE DÉVOUEMENT

Prérequis vous avez une longue langue préhensile ou une queue. À la discrétion du MJ, des appendices flexibles similaires, tels que des tentacules, peuvent être utilisés à la place.

Une pratique éreintante a renforcé votre langue ou votre queue au point d'en faire une arme redoutable. Vous gagnez une attaque à

maines nues au corps à corps d'appendice qui fait partie du groupe d'armes des fléaux d'armes, inflige 1d4 points de dégâts contondants et possède les traits allonge et saisir. L'attaque peut être effectuée avec n'importe quel appendice que vous avez utilisé pour vous qualifier pour cette prouesse.

APPENDICE-LASSO

DON 4

ARCHÉTYPE ATTAQUE

Prérequis Dévouement du joueur de thlipit, qualifié en Athlétisme

Conditions. La cible ne peut pas être de plus d'une catégorie de taille que vous.

Vous enroulez rapidement votre appendice autour d'un adversaire et le tirez vers vous. Tentez un test d'Athlétisme contre le DD de Vigueur d'une cible à portée de votre appendice.

Succès critique. Vous attirez la cible dans n'importe quel espace dégagé adjacent à vous.

Succès. Vous tirez la cible vers l'espace dégagé le plus proche de vous.

Échec critique. Vous avez mal évalué votre effet de levier et vous tombez à terre.

Spécial. Si vous avez le don Lutte contre les titans, vous pouvez cibler une créature jusqu'à deux catégories de taille plus grande que vous, ou jusqu'à trois catégories de taille si vous êtes légendaire en Athlétisme.

CHASSE-MOUCHES

DON 4

ARCHÉTYPE

Prérequis Dévouement du joueur de thlipit

Vous avez appris le secret de l'élimination des nuisibles et, à l'occasion, d'un repas facile. Vos frappes d'appendice ignorent un montant de résistance aux dégâts physiques des nuées égal à votre niveau.

APPENDICE PUISSANT

DON 6

ARCHÉTYPE

Prérequis Dévouement du joueur de thlipit

Vous avez appris à manier votre appendice de plus en plus rapidement et en décrivant des arcs de plus en plus larges. Le dé de dégâts de votre appendice passe à 1d6 au lieu de 1d4 et il gagne le trait balayage.

PRISE À LA VOLÉE

DON 6

ARCHÉTYPE

Prérequis Dévouement du joueur de thlipit

Déclencheur. Vous ou un allié à portée de votre appendice êtes la cible d'une attaque physique à distance.

Votre appendice tourne autour de vous pour intercepter les projectiles. La cible bénéficie d'un bonus de circonstances de +2 à la CA contre l'attaque ayant déclenché l'effet. Si l'attaque manque, vous l'interceptez en plein air.

APPUI DE BALANCEMENT

DON 8

ARCHÉTYPE DÉPLACEMENT

Prérequis Dévouement du joueur de thlipit, maître en Athlétisme

Vous pouvez enrouler votre appendice autour d'une branche d'arbre ou d'une rambarde, puis vous vous balancez jusqu'à l'endroit que vous voulez atteindre. Choisissez un point d'ancrage solide à portée de votre appendice. Vous volez jusqu'à votre Vitesse en pivotant autour

de l'ancre, pour finir dans un espace dégagé avec votre point d'ancre toujours à portée de votre appendice. Si vous ne terminez pas votre tour dans un espace où vous pouvez tenir debout, vous tombez.

GARDE DE LA QUEUE ↻

DON 8

ARCHÉTYPE

Prérequis Dévouement du joueur de thlipit, attaque à mains nues avec la queue.

Déclencheur. Une créature entre dans une case et vous prendrait en tenaille.

Les ennemis qui tentent de vous frapper dans le dos risquent d'être contrariés par votre queue qui monte la garde. Vous faites une Frappe au corps à corps contre la créature ayant déclenché l'effet. Si votre attaque est un coup critique, le mouvement est perturbé. Cette Frappe n'est pas prise en compte pour votre malus d'attaques multiples et votre malus d'attaques multiples ne s'applique pas à cette Frappe.

LAPEMENT ♦

DON 8

ARCHÉTYPE

Prérequis Dévouement du joueur de thlipit, attaque à mains nues avec la langue.

Vous détendez votre langue vers une source de rafraîchissement. Choisissez un récipient avec un Encombrement léger au maximum à portée de votre appendice, tel qu'une potion ou un élixir. Le récipient doit être tenu ou à l'air libre, et non pas rangé dans un sac ou accroché en bandoulière. Si le récipient est non porté ou tenu par un allié consentant, vous Interagissez pour en boire le contenu. Si le récipient est tenu par une créature non consentante, vous devez réussir un test en utilisant votre modificateur d'attaque à mains nues ou votre modificateur de Larcin contre le DD de Réflexes de la créature pour boire le contenu ; cela ajoute le trait attaque.

MANŒUVRE DE CATAPULTAGE ↻

DON 10

ARCHÉTYPE

Prérequis Dévouement du joueur de thlipit

Déclencheur. Un allié consentant entre dans un espace à portée de votre appendice en effectuant une action de déplacement.

Vous faites tourner votre appendice pour que votre allié s'y accroche, ce qui lui donne de l'élan pour son déplacement. Vous déplacez l'allié de 4,5 m dans une case de son choix qui se trouve à portée d'allonge de votre appendice. Si l'allié peut encore se déplacer, il peut continuer à le faire après avoir effectué la manœuvre de catapultage.

SAISIE-RÉFLEXE ♦

DON 12

ARCHÉTYPE

Prérequis Dévouement du joueur de thlipit

Vous avez si bien affiné vos réflexes que votre appendice peut commencer à se refermer autour d'une cible dès qu'il entre en contact avec elle. Effectuez une Frappe d'appendice. Si la Frappe touche, vous pouvez immédiatement tenter

LIGUE DES FLAGELLEURS

Bien qu'il soit difficile d'imaginer un vieil érudit comme moi en train d'exécuter une détente de frappe ou un croissant aveuglant, je dois vous dire que j'étais un gardien à peu près décent quand j'étais plus jeune, et j'ai réussi à créer une petite ligue pendant mon séjour à Almas ! Rien de tel qu'un peu de sport amical pour chasser ses idées noires !



de Saisir la cible. Les deux actions comptent pour votre malus d'attaques multiples, mais ce dernier n'augmente pas tant que vous n'avez pas effectué les deux attaques.

PROJECTION ROTATIVE ♦♦♦

DON 14

ARCHÉTYPE MENTAL

Prérequis Dévouement du joueur de thlipit

Conditions. Vous avez une créature empoignée ou entravée par votre appendice.

Vous enroulez votre appendice autour de votre adversaire, puis vous le faites tourner rapidement pour le déstabiliser. Vous relâchez votre adversaire, l'envoyant vaciller de 3 m dans une direction de votre choix. Il s'agit d'un déplacement forcé. Votre adversaire doit réussir un jet de Vigueur contre votre DD de classe, avec les effets suivants.

Échec. La cible est confuse jusqu'à la fin de son prochain tour. Elle est alors immunisée pendant 10 min contre les effets confusion et malade provoqués par Projection rotative, bien que ce pouvoir puisse toujours être utilisé pour la déplacer.

Échec critique. Comme un échec, mais la cible est également malade 1 à cause de la rotation.

MATRAQUAGE TOURBILLONNANT ♦♦♦

DON 16

ARCHÉTYPE ATTAQUE

Prérequis Dévouement du joueur de thlipit

Conditions. Vous avez une créature empoignée ou entravée par votre appendice.

Une fois que vous avez empoigné une créature avec votre appendice, vous la faites tourner pour qu'elle percute tous les ennemis proches. Effectuez une Frappe de corps à corps contre chaque ennemi dans votre zone d'allonge. Votre dernière attaque doit être dirigée contre la créature empoignée, et vous gagnez un bonus de circonstances à votre jet d'attaque égal au nombre d'ennemis que vous avez frappés, jusqu'à un maximum de +3. Chacune de ces attaques compte dans le calcul de votre malus d'attaques multiples, mais celui-ci n'augmente qu'une fois toutes vos attaques effectuées. Après votre Matraquage tourbillonnant, vous relâchez la créature empoignée ou entravée dans une case dégagée à portée d'allonge de votre appendice.



Avant-propos :
ma quête
des Gardiens

Le Zootrope
et son équipage

Techniques
et astuces

Sorts
de gardien et
dons de rôdeur

Sorciers
de la nature

Transformations
des barbares
et des druides
indomptés

Bardes
zooophoniques

Archétype
du danse-griffes

Archétype du
gardien de nuée

Archétype
de garou

Archétype
du guerrier ailé

Archétype de
l'hôte d'ostilli

Archétype du
joueur de thlipit

Extension
de l'archétype
maître
des bêtes

Archétype
du mimétisme
sauvage

Sorts

Services
et équipement

Ménagerie
de Golarion

Les Gardiens
de la nature

Épilogue :
la conclusion
d'un voyage

Glossaire et index

MAÎTRE DES BÊTES (ARCHÉTYPE)

La relation entre un maître des bêtes et ses compagnons est un lien empathique. Ils forment une meute, une famille. Ceux qui se consacrent à l'exploration de leur relation avec leurs animaux peuvent vraiment révéler leur véritable potentiel. Cette entreprise n'est pas anodine, elle nécessite de rudes épreuves et une grande compréhension pour que ces liens se développent. Certains maîtres des bêtes kellides exploitent les conditions difficiles des régions septentrionales de Golarion comme une méthode pour se lier à leurs compagnons. Ils subsistent souvent dans la nature pendant des mois, ne comptant que sur leurs compagnons pour affronter les hivers. Bien que ses partisans affirment que le froid est le meilleur moyen de tempérer les liens, d'autres cultures effectuent des entraînements similaires dans des déserts hostiles, des îles isolées ou au plus profond du Pays des Tombes hanté par les morts-vivants.

La plus grande contribution des maîtres des bêtes à leurs compagnons est peut-être leur rôle d'enseignant et de mentor. Si l'instinct peut pousser les animaux à dépasser leurs limites, il les enferme aussi dans des schémas stricts. Les compagnons d'un maître des bêtes compétent peuvent s'affranchir de ces schémas et utiliser leurs outils naturels avec subtilité, comme un combattant humanoïde bien entraîné.

Pour en savoir plus sur l'archétype du maître des bêtes, consultez le *Livre des joueurs* 2 p. 210.

ESPRIT DE LA BÊTE

DON 4

ARCHÉTYPE

Prérequis Dévouement du maître des bêtes

Vous conférez à votre compagnon l'aspect d'un autre animal. Vous gagnez le sort focalisé *esprit de la bête*.

ENDURANCE TENACE

DON 6

ARCHÉTYPE ÉMOTION MENTAL

Prérequis Dévouement du maître des bêtes

Vous encouragez votre compagnon pour qu'il ne cède pas, même face aux ennemis les plus puissants. Lorsque l'un de vos compagnons animaux est réduit à 0 point de vie, s'il n'est pas blessé, il peut continuer à agir avec 1 point de vie et devenir blessé 1.

PRÉCISION DE LA NATURE

DON 6

ARCHÉTYPE

Prérequis Dévouement du maître des bêtes, compagnon animal doté d'une attaque à mains nues avec le trait agile ou finesse.

Vos compagnons exploitent les points faibles de l'ennemi. Lorsque votre compagnon Frappe une créature prise par surprise avec une attaque à mains nues dotée du trait agile ou finesse, il lui inflige 1d4 dégâts de précision supplémentaires (2d4 si le compagnon animal est spécialisé). Si le compagnon inflige déjà des dégâts de précision, ajoutez-les.

PROTECTION BESTIALE

DON 6

ARCHÉTYPE ÉMOTION MENTAL TERREUR

Prérequis Dévouement du maître des bêtes, compagnon animal au moins de Grande taille.

La simple présence de votre compagnon suffit à ébranler les créatures recouvertes par son ombre. Lorsqu'une créature adjacente à votre compagnon animal qui est plus petite que lui vous attaque, elle devient effrayée 1.

DÉPLACEMENT EN MEUTE

DON 8

ARCHÉTYPE SOPHISTICATION

Prérequis Dévouement du maître des bêtes

Vous et votre compagnon vous déplacez pour vaincre un ennemi commun. Vous et votre compagnon animal Marchez tous les deux rapidement. Si vous terminez tous deux votre déplacement à portée d'allonge de la même créature, vous et votre compagnon animal effectuez chacun une Frappe au corps à corps contre celle-ci. Vous pouvez utiliser Déplacement en meute pour Creuser, Escalader, Voler ou Nager au lieu de Marcher rapidement si vous et votre compagnon animal avez le type de mouvement correspondant.

BALAYAGE DE LA QUEUE

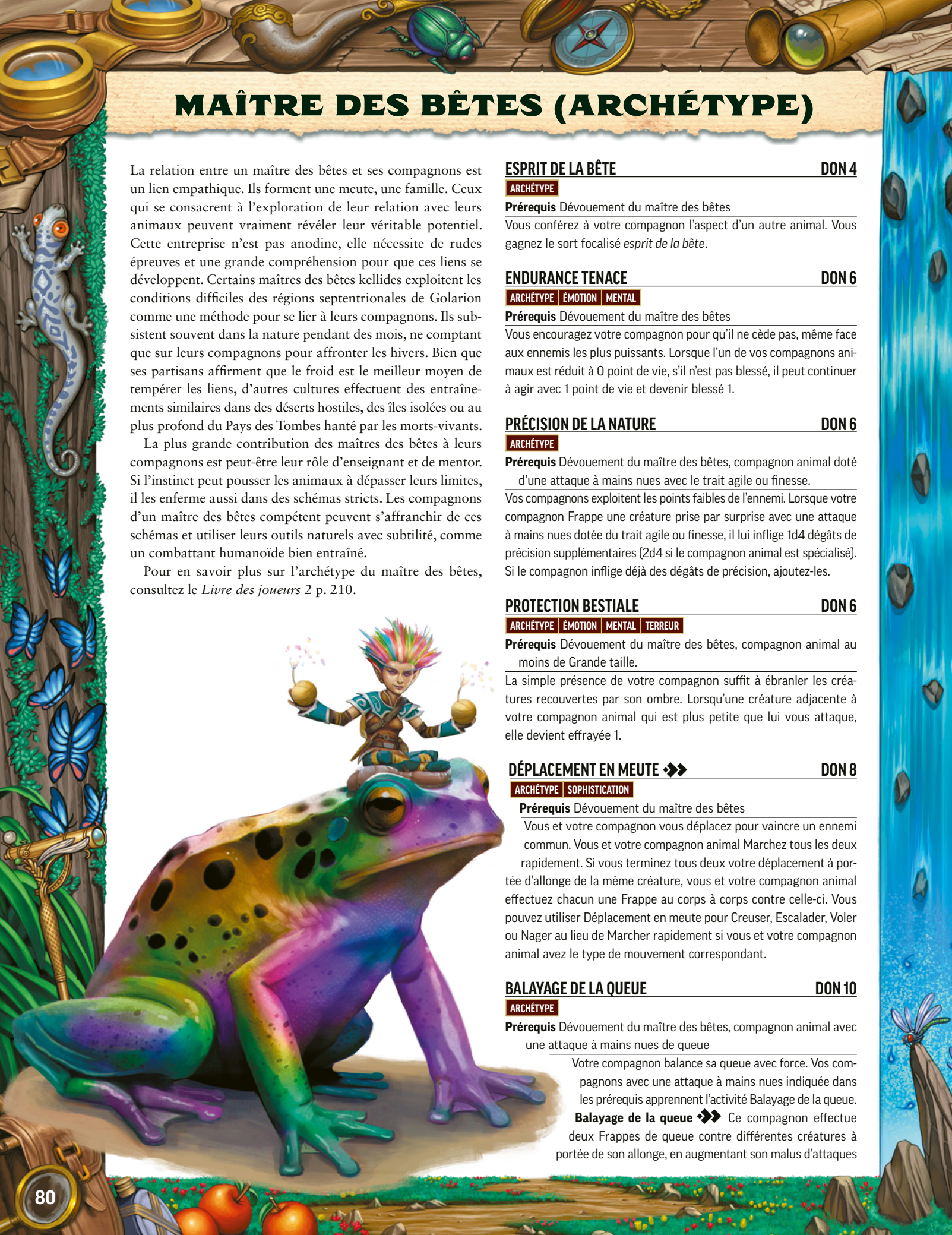
DON 10

ARCHÉTYPE

Prérequis Dévouement du maître des bêtes, compagnon animal avec une attaque à mains nues de queue

Votre compagnon balance sa queue avec force. Vos compagnons avec une attaque à mains nues indiquée dans les prérequis apprennent l'activité Balayage de la queue.

Balayage de la queue ◆◆ Ce compagnon effectue deux Frappes de queue contre différentes créatures à portée de son allonge, en augmentant son malus d'attaques



multiples comme à l'accoutumée. En cas de Frappe réussie, il repousse la cible de 1,5 m ou de 3 m en cas de coup critique. Il s'agit d'un déplacement forcé.

CHARGE FÉROCE

DON 10

ARCHÉTYPE

Prérequis Dévouement du maître des bêtes, compagnon animal avec une attaque à mains nues de bois, de tête ou de cornes

Vous avez appris à vos compagnons à charger directement sur l'ennemi. Vos compagnons ayant une Frappe à mains nues indiquée dans les prérequis apprennent l'activité Charge féroce.

Charge féroce ➡ Le compagnon Marche rapidement jusqu'à deux fois sa Vitesse en ligne droite et effectue une Frappe de bois, de tête ou de cornes. S'il s'est déplacé d'au moins 6 m, il inflige 1d8 dégâts supplémentaires. Ces dégâts passent à 2d8 si votre compagnon est spécialisé. Le compagnon peut utiliser Charge féroce en Creusant, en Escaladant, en Volant ou en Nageant au lieu de Marcher rapidement s'il possède le type de déplacement correspondant.

DÉCHIQUETAGE FÉROCE

DON 10

ARCHÉTYPE

Prérequis Dévouement du maître des bêtes, compagnon animal avec une attaque à mains nues de griffes, de poing, de pince ou de serres.

Votre compagnon enfonce ses griffes et déchiquette sa proie. Vos compagnons avec une attaque à mains nues indiquée dans les prérequis apprennent l'activité Déchiquetage féroce.

Déchiquetage féroce ➡ Effectuez deux Frappes de griffes, de poing, de pince ou de serres contre la même cible, en appliquant le malus d'attaques multiples comme à l'accoutumée. Si les deux Frappes touchent, la cible subit 1d6 dégâts de saignement persistants supplémentaires. Ces dégâts passent à 2d6 si votre compagnon est spécialisé.

ENFONCER LES CROCS

DON 10

ARCHÉTYPE

Prérequis Dévouement du maître des bêtes, compagnon animal avec une attaque à mains nues de mâchoires ou de crocs

Comme un boa constricteur qui s'enroule autour de son prochain repas, votre compagnon enfonce ses crocs dans sa proie contrainte pour en extraire toute la vie. Vos compagnons avec une attaque à mains nues indiquée dans les prérequis apprennent l'activité Enfoncer les crocs.

Enfoncer les crocs ➡ **Conditions.** Ce compagnon a une créature empoignée ou entravée dans ses mâchoires ou ses crocs ; **Effet.** L'ennemi empoigné ou entravé par ce compagnon subit des dégâts perforants égaux au niveau du compagnon plus son modificateur de Force.

RUADE EN COURANT

DON 10

ARCHÉTYPE

Prérequis Dévouement du maître des bêtes, compagnon animal avec une attaque à mains nues de pied, de sabot ou de serres

Votre compagnon zigzague en entrant et en sortant de la mêlée, attaquant rapidement avant de trouver une meilleure position. Vos compagnons avec une attaque à mains nues indiquée dans les prérequis apprennent l'activité Ruade en courant.

Ruade en courant ➡ Ce compagnon Marche rapidement jusqu'à deux fois sa Vitesse et effectue une Frappe de sabot, de pied ou de serres à n'importe quel moment durant son déplacement. Ce déplacement

ne provoque pas de réactions de la part d'une créature ayant subi des dégâts de la Frappe.

AILES GONFLÉES

DON 12

AIR | ARCHÉTYPE

Prérequis Dévouement du maître des bêtes, compagnon animal avec des ailes

Vous avez entraîné vos compagnons ailés à accumuler de l'air dans leurs ailes, ce qui leur permet d'envoyer de violentes bourrasques sur leurs adversaires pour potentiellement les repousser. Vos compagnons dotés d'ailes gagnent une attaque à mains nues à distance de rafale qui inflige 1d4 dégâts contondants avec une portée de 9 m et qui possède les traits air et propulsif. Sur un coup critique, la cible est repoussée de 1,5 m. Il s'agit d'un déplacement forcé.

INSTINCT EXACERBÉ

DON 18

ARCHÉTYPE

Prérequis Dévouement du maître des bêtes

Vous avez travaillé à aiguïser l'instinct de vos compagnons afin qu'il devienne surnaturel. Lorsqu'un de vos compagnons réussit un jet de sauvegarde, il obtient à la place un succès critique.

ABATTAGE EN MEUTE ➡

DON 20

ARCHÉTYPE | SOPHISTICATION

Prérequis Diriger la meute

Conditions. Vous avez deux compagnons actifs.

La meute est plus forte lorsqu'elle agit ensemble et comme un groupe de loups affamés, vous travaillez de concert pour abattre une seule cible. Si vous et vos deux compagnons actifs menacez la même créature, chacun d'entre vous effectue une Frappe au corps à corps contre elle. La créature est prise par surprise contre toutes ces attaques. Si plus d'une attaque touche, faites la somme des dégâts de toutes les Frappes réussies avant d'appliquer les résistances et faiblesses une seule fois.

SORTS FOCALISÉS

ESPRIT DE LA BÊTE ➡

FOCALISÉ 2

PEU COURANT | CONCENTRATION | FOCALISÉ | PRIMORDIALE | SOPHISTICATION | TRANSFORMATION

Cible votre compagnon animal

Durée 1 min

Portée 9 m

Vous mettez en valeur l'esprit d'un autre animal qui vit dans votre compagnon. Son corps se transforme légèrement pour prendre un aspect de l'animal que vous mettez en valeur. Par exemple, une paire de cornes peut pousser sur sa tête si l'esprit est un taureau ou une queue s'il s'agit d'un singe. Lorsque vous Lancez ce sort, choisissez l'un des aspects suivants.

- **Aspect de puissance.** Votre compagnon bénéficie d'un bonus de statut de +1 aux tests d'Athlétisme, aux tests d'Intimidation pour Démoraliser et aux jets de Vigueur.
- **Aspect de rapidité.** Votre compagnon bénéficie d'un bonus de statut de +1 aux tests d'Acrobaties, aux tests de Discrétion pour Se cacher ou Être furtif, et aux jets de Réflexes.
- **Aspect de perspicacité.** Votre compagnon bénéficie d'un bonus de statut de +1 aux tests de Perception pour Chercher, aux tests de Survie pour S'orienter ou Pister, et aux jets de Volonté.

Intensifié (5°). Les bonus de statut passent à +2.

Intensifié (8°.) Les bonus de statut passent à +3.



Avant-propos :
ma quête
des Gardiens

Le Zootrope
et son équipage

Techniques
et astuces

Sorts
de gardien et
dons de rôdeur

Sorciers
de la nature

Transformations
des barbares
et des druides
indomptés

Bardes
zooophoniques

Archétype
du danse-griffes

Archétype du
gardien de nuée

Archétype
de garou

Archétype
du guerrier ailé

Archétype de
l'hôte d'ostilli

Archétype du
joueur de thlipit

Extension
de l'archétype
maître
des bêtes

Archétype
du mimétisme
sauvage

Sorts

Services
et équipement

Ménagerie
de Golarion

Les Gardiens
de la nature

Épilogue :
la conclusion
d'un voyage

Glossaire et index

MIMÉTISME SAUVAGE (ARCHÉTYPE)

Des bêtes sauvages de toutes sortes vivent en dehors des villes et des villages de Golarion, et beaucoup possèdent des capacités remarquables qui les aident à survivre, voire à prospérer. De la capacité à lutter contre des blessures mortelles à la capacité de générer de douloureuses décharges électriques, la multitude des bêtes du monde présente une stupéfiante diversité de formes. Grâce à un entraînement rigoureux de votre corps, à l'étude méticuleuse de traités sur la faune, ou en passant une grande partie de votre vie parmi eux, vous avez appris à adopter les techniques martiales de nombreuses bêtes. Certaines d'entre elles relèvent du simple mimétisme, tandis que d'autres sont d'impressionnantes démonstrations de magie primordiale.

Le style du mimétisme sauvage aurait été créé il y a longtemps dans le Royaume des Seigneurs des Mammouths. Les chasseurs ont pris l'apparence des bêtes préhistoriques locales afin de mieux les traquer et les tuer pour survivre. Dans cette lutte constante contre la nature, la rapidité d'adaptation est essentielle. Au cours des dernières décennies, que ce soit par le biais d'un développement convergent ou grâce à des adeptes présentant leurs techniques au cours de leurs voyages, le mimétisme sauvage s'est répandu dans tout Golarion, de la jungle de Valashmai au Tian Xia aux côtes de Droon dans le sud du Garund, en passant par tous les endroits où l'on peut rencontrer un grand nombre de bêtes.

Dons supplémentaires : 4^e Empathie animale (*Livre des joueurs* p. 172), Posture de la grue (*Livre des joueurs* 2 p. 144), Posture du gorille (*Guide du joueur - règles avancées* p. 132), Posture du tigre (*Livre des joueurs* 2 p. 145), Posture du loup (*Livre des joueurs* 2 p. 145) ; 8^e Battement d'ailes de la grue (*Livre des joueurs* 2 p. 147), Martèlement du gorille (*Guide du joueur - règles avancées* p. 133), Taillade du tigre (*Livre des joueurs* 2 p. 149), Traction du loup (*Livre des joueurs* 2 p. 149).

DÉVOUEMENT DU MIMÉTISME SAUVAGE

DON 2

ARCHÉTYPE DÉVOUEMENT

Prérequis qualifié en Nature

Les combats dans la nature vous ont permis de mieux comprendre les capacités uniques de nombreuses créatures. Vous êtes qualifié en Connaissances en mimétisme sauvage, une compétence de Connaissances spéciale qui ne peut être utilisée que pour Se souvenir de connaissances sur des créatures afin d'apprendre leurs capacités. Si vous avez une maîtrise légendaire en Nature, vous gagnez une maîtrise d'expert en Connaissances en mimétisme sauvage, mais vous ne pouvez pas augmenter votre maîtrise en Connaissances en mimétisme sauvage par d'autres moyens. Lorsque vous réussissez un test de Connaissances en mimétisme sauvage pour Vous souvenir, vous gagnez un bonus de circonstances de +1 à vos jets de sauvegarde contre la prochaine attaque ou capacité avec laquelle vous cible le sujet de ce test.

ÉVENTRATION MIMÉTIQUE

DON 4

ARCHÉTYPE SOPHISTICATION

Prérequis Dévouement du mimétisme sauvage, vous avez vu une créature utiliser Éventration ou avez identifié en combat une créature avec Éventration.

Conditions. Vous avez touché le même ennemi avec deux Frappes au corps à corps consécutives qui ont chacune infligé des dégâts tranchants.

En profitant de l'efficacité brutale des deux attaques tranchantes, vous êtes passé maître dans l'art de faire subir le maximum de dégâts à l'ennemi. Vous infligez 1d6 points de dégâts tranchants à la cible. Ces dégâts passent à 2d6 au niveau 10 et à 3d6 au niveau 16 niveau.

FÉROCITÉ MIMÉTIQUE

DON 4

ARCHÉTYPE

Prérequis Dévouement du mimétisme sauvage, vous avez rencontré une créature qui a continué à se battre ou à infliger des dégâts après avoir été réduite à 0 point de vie (comme avec agonie fatale ou la Férocité) ou vous avez identifié une créature avec un tel pouvoir en combat.

Fréquence 1 fois/jour

Déclencheur. Vous êtes réduit à 0 point de vie mais pas immédiatement tué.

Vous vous êtes entraîné à continuer à vous battre même lorsque votre corps vous hurle d'arrêter. Vous évitez d'être assommé et restez à 1 point de vie, et votre état blessé augmente de 1.

ÉLECTROGÉNÈSE

DON 6

ARCHÉTYPE ÉLECTRICITÉ PRIMORDIALE

Prérequis Dévouement du mimétisme sauvage, vous avez vu une créature infliger des dégâts d'électricité avec une Frappe à mains nues ou en avez identifié une capable de le faire en combat.

Fréquence une fois toutes les 10 min

Certains animaux et bêtes possèdent des organes électriques dans leur corps qu'ils peuvent utiliser pour électrocuter leurs proies. Vous n'avez peut-être pas la physiologie requise pour faire la même chose, mais une touche de magie primordiale peut produire le même effet. Effectuez une Frappe à mains nues au corps à corps contre une créature. Si la Frappe touche, elle inflige 1d12 dégâts d'électricité supplémentaires, et la créature doit effectuer un jet de Vigueur contre votre DD de classe ou votre DD des sorts, le plus élevé des deux.

Succès critique. La créature n'est pas affectée.

Succès. La créature est maladroite 1 pendant 1 round.

Échec. La créature est maladroite 2 pour 1 round.

Échec critique. La créature est maladroite 3 pendant 1 round.

ÉLOCUTION SAUVAGE

DON 6

ARCHÉTYPE PRIMORDIALE

Prérequis Dévouement du mimétisme sauvage ; Empathie animale ou capacité à parler avec un type d'animal.

Votre lien avec les habitants de la nature se renforce et vous êtes capable de parler aux animaux comme vous le feriez dans votre langue maternelle. Vous pouvez parler avec tous les animaux et toutes les bêtes. Si vous avez Empathie animale, vous gagnez un bonus de circonstances de +1 aux tests pour Faire bonne impression sur les animaux.

PROPORTIONS PRIMORDIALES

DON 6

ARCHÉTYPE PRIMORDIALE

Prérequis Dévouement du mimétisme sauvage

Vous pouvez imiter la masse des plus grandes bêtes. Vous pouvez lancer agrandissement, en vous ciblant une fois toutes les 10 min,

comme un sort primordial inné de rang 2. Au niveau 12, le sort est intensifié au rang 4.

ADAPTABILITÉ ENVIRONNEMENTALE

DON 8

ARCHÉTYPE PRIMORDIALE

Prérequis Dévouement du mimétisme sauvage

Ayant connu les environnements les plus rudes que la nature puisse offrir, votre corps est capable de s'adapter à la chaleur et au froid intenses. Au cours de vos préparatifs quotidiens, vous pouvez choisir d'être protégé des effets du grand froid ou de la grande chaleur jusqu'à la prochaine fois que vous ferez vos préparatifs quotidiens. À partir du niveau 12, cette activité vous protège également des effets du froid extrême ou de la chaleur extrême.

PIÉTINEMENT MIMÉTIQUE

DON 10

ARCHÉTYPE

Prérequis Dévouement du mimétisme sauvage, en combat vous avez vu une créature utiliser Piétinement ou en avez identifié une avec ce pouvoir.

Vous Marchez rapidement jusqu'au double de votre vitesse et pouvez vous déplacer dans les espaces des créatures d'au moins une taille inférieure à la vôtre, en piétinant chaque créature dans l'espace de laquelle vous entrez. Vous ne pouvez tenter de piétiner la même créature qu'une seule fois lors de la même utilisation de Piétinement mimétique. Vous infligez 3d12 dégâts contondants à chaque créature piétinée (jet de Réflexes basique contre votre DD de classe ou DD des sorts, le plus élevé des deux). Ces dégâts augmentent de 1d12 aux niveaux 14 et 18.

REGARD PÉTRIFIANT MIMÉTIQUE

DON 10

ARCHÉTYPE CONCENTRATION MISE HORS DE COMBAT PRIMORDIAL VISUEL

Prérequis Dévouement du mimétisme sauvage, en combat vous avez tenté un jet de sauvegarde contre le regard pétrifiant d'une créature ou un pouvoir similaire ou en avez identifié une avec un tel pouvoir

En ayant été témoin ou en ayant survécu au regard pétrifiant d'une méduse ou d'une créature similaire, vous avez appris à pétrifier ceux dont vous croisez le regard. Vous fixez une créature que vous pouvez voir dans un rayon de 9 m. La créature tente un jet de Vigueur contre votre DD de classe ou votre DD des sorts, le plus élevé des deux. Vous devez attendre 1d4 rounds avant d'utiliser à nouveau ce pouvoir.

Succès critique. La créature n'est pas affectée et est immunisée contre votre Regard pétrifiant mimétique pendant 24 h.

Succès. La créature est ralentie 1 pendant 1 round.

Échec. La créature est ralentie 1 pendant 1 round et immobilisée pendant 1 round ou jusqu'à ce qu'elle S'échappe.

Échec critique. La créature est ralentie 2 pendant 1 round et immobilisée jusqu'à ce qu'elle S'échappe.

RUGISSEMENT MIMÉTIQUE

DON 12

ARCHÉTYPE PRIMORDIALE SON

Prérequis Dévouement du mimétisme sauvage, vous avez été ciblé par le pouvoir audible d'une créature qui affecte une zone ou vous avez identifié une créature dotée d'un tel pouvoir

Fréquence une fois toutes les 10 min

Vous poussez un rugissement si fort qu'il est ressenti aussi profondément qu'il est entendu. Toutes les créatures situées dans un rayon de 4,5 m subissent 8d6 dégâts de son et doivent tenter un jet de Vigueur contre votre DD de classe ou votre DD des sorts, le plus élevé des deux. Ces dégâts augmentent de 2d6 au niveau 14 et tous les 2 niveaux par la suite.

Succès critique. La créature n'est pas affectée.

Succès. La créature subit la moitié des dégâts.

Échec. La créature subit la totalité des dégâts et est étourdie 1. Si la créature est adjacente à vous, elle est également sourde pendant 1 round.

Échec critique. La créature subit le double des dégâts doublés et est étourdie 2. Si la créature est adjacente à vous, elle est également sourde pendant 1 min.

BOND MIMÉTIQUE

DON 14

ARCHÉTYPE SOPHISTICATION

Prérequis Dévouement du mimétisme sauvage, en combat vous avez vu une créature utiliser une capacité qui lui permet de Marcher rapidement et de Frapper en une seule action (comme Bond) ou vous en avez identifié une avec un tel pouvoir.

Conditions. Vous êtes sans armure ou portez une armure légère.

Vous êtes passé maître dans l'art de traquer votre proie et de la frapper lorsqu'elle est la plus vulnérable. Vous Marchez rapidement, puis vous Frappez. Si vous avez commencé cette action caché, vous restez caché jusqu'à la fin de la Frappe. Vous pouvez utiliser Bond mimétique en Creusant, en Escaladant, en volant ou en Nageant au lieu de Marcher rapidement si vous avez le type de déplacement correspondant.

RÉGÉNÉRATION D'URGENCE

DON 16

ARCHÉTYPE GUÉRISON PRIMORDIALE VITALITÉ

Prérequis Dévouement du mimétisme sauvage, en combat vous avez désactivé la régénération d'une créature pendant au moins 1 round ou avez identifié une créature avec régénération

Fréquence 1 fois/jour

Déclencheur. Vous êtes réduit à 0 point de vie par des dégâts qui ne sont ni de l'acide ni du feu.

Vous avez affronté des ennemis dont le corps se régénère naturellement, et même si le vôtre ne le fait pas tout le temps, cela peut arriver en cas de besoin. Vous gagnez les effets d'un sort régénération de rang 7. Au niveau 20, vous gagnez les effets de régénération de rang 9 à la place.



Avant-propos :
ma quête
des Gardiens

Le Zootrope
et son équipage

Techniques
et astuces

Sorts
de gardien et
dons de rôdeur

Sorciers
de la nature

Transformations
des barbares
et des druides
indomptés

Bardes
zooophoniques

Archétype
du danse-griffes

Archétype du
gardien de nuée

Archétype
de garou

Archétype
du guerrier ailé

Archétype de
l'hôte d'ostilli

Archétype du
joueur de thlipit

Extension
de l'archétype
maître
des bêtes

Archétype
du mimétisme
sauvage

Sorts

Services
et équipement

Ménagerie
de Golarion

Les Gardiens
de la nature

Épilogue :
la conclusion
d'un voyage

Glossaire et index

SORTS

AMIS BUTINEURS

CONCENTRATION MANIPULATION

Tradition primordiale

Incantation 10 min

En sifflant joyeusement, vous appelez quelques petits animaux, comme des oiseaux ou des souris, pour qu'ils collectent de la nourriture pour vous et vos alliés. Les animaux reviennent une heure plus tard avec de quoi nourrir quatre créatures de taille Moyenne pendant un jour, puis reprennent leur comportement normal. Si vous vous trouvez dans un environnement particulièrement étrange, déterminé par votre MJ, vous pourriez avoir besoin d'une maîtrise minimale en DD des sorts primordiaux, équivalente à la maîtrise minimale requise pour Subsister dans les environnements étranges (*Livre des joueurs* p. 232).

Intensifié (3°). Les animaux rapportent suffisamment de nourriture pour huit créatures de taille Moyenne pendant 1 jour.

Intensifié (5°). Les animaux rapportent suffisamment de nourriture pour 30 créatures de taille Moyennes pendant 1 jour.

SORT 1

CRACHAT DE CHAMEAU

ACIDE ATTAQUE CONCENTRATION MANIPULATION TRANSFORMATION

Traditions arcanique, primordiale

Défense CA ; **Durée** 1 min

Vous modifiez votre estomac, votre œsophage et votre langue pour pouvoir cracher avec force des aliments partiellement digérés. Vous pouvez cracher sur un ennemi dès que vous avez fini de Lancer le sort et pouvez répéter l'attaque une fois à chacun de vos tours suivants en effectuant une action unique dotée des traits acide, attaque et concentration. Après votre troisième attaque de crachat, le sort prend fin.

Lorsque vous attaquez avec crachat de chameau, faites un jet d'attaque de sort à distance contre une créature située à moins de 4,5 m, et si vous touchez, la cible subit 1d6 points de dégâts d'acide et est éblouie pendant 1 round. Sur un coup critique, vous infligez des dégâts doublés et la cible subit 1 dégât d'acide persistant.

Intensifié (+1). Les dégâts sont augmentés de 1d6, et les dégâts persistants sur un coup critique sont augmentés de 1.

SORT 1

BÊTES SACRÉES

CONCENTRATION MANIPULATION

Traditions divine, primordiale

Conditions. Vous vénerez une divinité.

Portée 9 m ; **Zone** explosion de 1,5 m

Défense Réflexes basique

Vous en appelez aux créatures sauvages favorisées par votre divinité. Vous invoquez rapidement l'animal sacré de votre divinité (ou un petit essaim d'animaux si l'animal est habituellement de taille Très Petite). Par exemple, vous invoquerez un lion si vous vénerez Iomédae ou une nuée d'araignées si vous vénerez Norgorber. Si votre divinité n'a pas d'animal sacré connu, discutez avec le MJ pour trouver un animal qui correspond à son thème. L'animal ou la nuée attaque toutes les créatures de la zone, leur infligeant 2d6 points de dégâts. Les dégâts sont soit contondants, soit perforants, soit tranchants, en fonction de l'animal invoqué, comme déterminé par le MJ. Après leur attaque, les animaux retournent sur le plan de votre divinité.

Intensifié (+1). Les dégâts augmentent de 2d6.

SORT 1

CRI DE CONFUSION

AUDIBLE CONCENTRATION ÉMOTION MANIPULATION MENTAL
MISE HORS DE COMBAT

Traditions divine, primordiale

Zone émanation de 6 m

Défense Volonté ; **Durée** 1 min

Vous poussez un cri inquiétant et strident qui pousse les créatures proches à s'agiter sans contrôle. Chaque créature dans la zone qui peut entendre doit tenter un jet de Volonté.

Succès critique. La cible n'est pas affectée et est immunisée contre ce sort pendant 1 min.

Succès. La cible est étourdie 1.

Échec. La cible est confuse pendant 1 min. Elle peut tenter un nouveau jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours pour mettre fin à la confusion.

Échec critique. Comme un échec, et la créature s'attaque immédiatement à elle-même. Cette attaque n'accorde pas à la créature un test nu pour se remettre de la confusion.

SORT 5

CHŒUR PRIMORDIAL

AUDIBLE CONCENTRATION MANIPULATION MENTAL

Tradition primordiale

Portée explosion de 1,5 km

Durée jusqu'à vos prochains préparatifs quotidiens

Vous poussez un hurlement primordial qui incite les animaux et les bêtes à se joindre au chœur. Cela vous donne une idée générale du nombre de créatures ayant le trait animal ou bête à portée du sort, mais les créatures importantes peuvent tenter un jet de Volonté contre votre DD des sorts pour ne pas répondre à votre appel. Vous gagnez un bonus de statut de +1 à votre prochain jet d'Initiative lors d'une rencontre avec une créature ennemie qui répond à votre appel. Pour utiliser Contraindre en mode exploration, vous pouvez communiquer avec une créature qui répond à votre appel pendant la durée du sort. Vous ne pouvez donner que des ordres simples, tels que s'approcher ou se cacher, et ne comprendre que des idées simples, telles que le respect de l'ordre ou la présence de dangers naturels sur le site.

Intensifié (+2). Le bonus de statut augmente de 1.

SORT 3

CROCHETS DU SERPENT

CONCENTRATION MANIPULATION TRANSFORMATION

Tradition primordiale

Durée 1 min

Votre mâchoire se déboîte et vos dents s'allongent en crochets diaboliques. Pendant la durée du sort, vous gagnez une attaque de crochets à mains nues. Il s'agit d'une attaque à mains nues dotée des traits finesse et saisir, qui inflige 1d8 dégâts perforants et 2d10 dégâts de poison supplémentaires. Si une créature d'une taille inférieure à la vôtre a été empoignée avec vos crochets, vous pouvez utiliser le pouvoir Gober (*Livre des monstres* p. 359) qui inflige 4d6 dégâts contondants et a une valeur de Rupture de 17. Une créature gobée est transportée dans un espace extraplanaire qui ressemble à l'intérieur de l'estomac d'un serpent, de sorte que lorsqu'elle se libère, elle apparaît dans un espace adjacent au vôtre. Si vous êtes tué ou si le sort prend fin, la créature avalée est immédiatement libérée.

SORT 4



Avant-propos :
ma quête
des Gardiens

Le Zootrope
et son équipage

Techniques
et astuces

Sorts
de gardien et
dons de rôdeur

Sorciers
de la nature

Transformations
des barbares
et des druides
indomptés

Bardes
zooophoniques

Archétype
du danse-griffes

Archétype du
gardien de nuée

Archétype
de garou

Archétype
du guerrier ailé

Archétype de
l'hôte d'ostilli

Archétype du
joueur de thlipit

Extension
de l'archétype
maître
des bêtes

Archétype
du mimétisme
sauvage

Sorts

Services
et équipement

Ménagerie
de Golarion

Les Gardiens
de la nature

Épilogue :
la conclusion
d'un voyage

Glossaire et index



AMIS BUTINEURS

Intensifié (+3). Les dégâts supplémentaires de poison infligés par l'attaque à mains nues de vos crochets augmentent de 1d10, les dégâts infligés par le pouvoir Gober augmentent de 6d6, et la valeur de Rupture augmente de 9.

ÉPAISSISSEMENT DE LA PEAU ↻

SORT 2

CONCENTRATION | MANIPULATION

Traditions arcanique, primordiale

Déclencheur. Une créature à portée est touchée par une attaque qui inflige des dégâts physiques.

Portée 18 m ; **Cible** 1 créature

Durée 1 round

La peau de la cible s'épaissit ou se couvre d'écailles denses. Jusqu'au début de son prochain tour, elle gagne une résistance de 5 aux dégâts physiques, sauf contre l'adamantium.

Intensifié (+2). La résistance augmente de 3.

GÉMISSEMENT INTRIGUANT ◆◆

SORT 4

AUDIBLE | CONCENTRATION | MANIPULATION | MENTAL | MISE HORS DE COMBAT

Traditions occulte, primordiale

Zone Émanation de 18 m

Défense Volonté ; **Durée** maintenu jusqu'à 1 min

Vous émettez un cri plaintif pour attirer vos ennemis. Chaque créature dans l'émanation qui peut vous entendre doit tenter un jet de Volonté. Si vous prononcez le nom d'une créature lors de l'incantation du sort, cette créature subit un malus de circonstances de -2 à son jet de sauvegarde. Chaque créature qui entre dans la zone au cours de son tour doit tenter un jet de sauvegarde. Si vous attaquez ou

entrenez une action hostile, l'état de fascination ne prend fin que pour la créature attaquée.

Succès critique. La créature n'est pas affectée.

Succès. La créature est ralentie 1 pendant 1 round.

Échec. La créature est fascinée et, à son tour, est contrainte de se déplacer vers l'origine du son. Tant qu'elle est dans l'émanation et qu'elle peut entendre, elle doit dépenser au moins une de ses actions à chacun de ses tours pour se rapprocher de vous.

Échec critique. Comme un échec, mais la créature doit passer toutes ses actions à se déplacer vers l'origine du son. De plus, la créature est prise par surprise.

GRIFFES DE LA LOUTRE ◆◆

SORT 2

CONCENTRATION | FROID | MANIPULATION

Traditions divine, primordiale

Durée 1 h

Des membranes poussent entre vos doigts, et vos ongles se transforment en griffes vicieuses. Pendant la durée du sort, vous bénéficiez d'un bonus de statut de +1 aux tests d'Athlétisme pour Nager et vous gagnez une attaque à mains nues de griffes. Il s'agit d'une attaque à mains nues dotée des traits agile et finesse, qui inflige 1d4 points de dégâts tranchants et 1d6 points de dégâts de froid supplémentaires.

Intensifié (+3). Les dégâts de froid supplémentaires augmentent de 1d6.

INVOCATION D'UNE RUÉE ◆◆◆

SORT 7

CONCENTRATION | INCARNÉ | MANIPULATION

Tradition primordiale

Portée 36 m

Défense Volonté et Réflexes basique (voir texte) ; **Durée** jusqu'à la fin de votre prochain tour.

Vous invoquez une ruée inarrêtable de bêtes paniquées. Qu'il s'agisse de bêtes sauvages ou de bétail apprivoisé, la ruée est une force de la nature qui détruit tout sur son passage. Elle occupe l'espace d'une créature Gigantesque et a une vitesse de 18 m.

Arrivée (émotion, mental, terreur) Grondement sinistre. La pure énergie qui accompagne une ruée peut faire paniquer même les prédateurs supérieurs. Chaque créature située dans un rayon de 18 m autour de l'émanation doit tenter un jet de Volonté avec les effets suivants.

Succès critique. La créature n'est pas affectée.

Succès. La créature est effrayée 1.

Échec. La créature est effrayée 2.

Échec critique. La créature est effrayée 3 et fuit pendant 1 round.

Départ *Terre ravagée.* La ruée Marche rapidement à deux fois sa Vitesse, piétinant toutes les créatures de Grande taille ou plus petites, chaque danger et chaque structure dans l'espace où elle pénètre, en infligeant 8d8 dégâts contondants (jet de Réflexes basique). La ruée ignore et tente de contrer tous les terrains difficiles dans lesquels elle pénètre et qui sont provoqués par des débris, des broussailles, des décombres ou un épais couvert végétal.

INVOCATION D'UN GARDIEN DE LA NATURE ◆◆◆. SORT 8

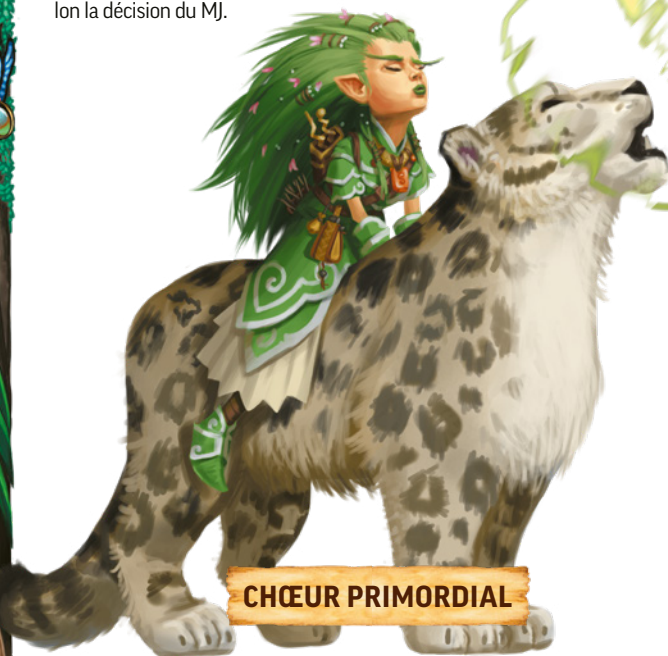
RARE | CONCENTRATION | INCARNÉ | MANIPULATION

Tradition primordiale

Portée 30 m

Défense voir texte ; **Durée** jusqu'à la fin de votre prochain tour

Vous invoquez brièvement l'esprit d'un des légendaires Gardiens de la nature (p. 202-209). Le gardien occupe l'espace d'une créature Gigantesque. Lorsque vous lancez ce sort, vous invoquez un gardien en fonction du biome dans lequel le sort est lancé (par exemple, vous invoquez le gardien des cavernes et des terriers si vous le faites dans une grotte, un canyon ou un autre environnement souterrain). Dans un environnement non naturel, le gardien invoqué dépend du biome naturel le plus récent ou similaire de la région, selon la décision du MJ.



CHŒUR PRIMORDIAL

• **Gardien des cavernes et des terriers** Vitesse 18 m, creusement 30 m ; **Arrivée** (terre) *Cage d'obsidienne.* Des stalagmites d'obsidienne jaillissent de la terre lorsque le gardien fait surface, empalant les ennemis et les emprisonnant dans les stalagmites. Les ennemis au sol dans un rayon de 12 m subissent 6d6 points de dégâts perforants (jet de Réflexes basique). Les créatures qui ratent leur jet de sauvegarde sont immobilisées jusqu'à ce qu'elles S'échappent (le DD est votre DD des sorts) ; **Départ** (terre) *Bénédiction des profondeurs.* Les espaces occupés par le gardien restent ravagés et brisés, devenant des terrains difficile. Le gardien vous affecte, ainsi que tous vos alliés dans un rayon de 18 m, avec résilience de la montagne et meute sans entrave. La durée des deux sorts est réduite à 3 rounds, mais la durée de *résilience de la montagne* n'est pas réduite lorsque la cible affectée est touchée par une attaque contondante, perforante ou tranchante.

• **Gardien des cimes et des cieux** Vitesse 18 m, vol 72 m ; **Arrivée** *Chute en piqué.* Le gardien s'abat du ciel en piqué et provoque une onde de choc à l'endroit où elle atterrit. Les créatures situées à moins de 6 m subissent 10d6 dégâts de son (jet de Vigueur basique). Les créatures qui ratent leur jet de sauvegarde sont malades 1 ; **Départ** (audible) *Chant céleste.* Le gardien vous affecte, ainsi que tous vos alliés dans un rayon de 18 m, avec vol et déplacement sans entrave. La durée des deux sorts est réduite à 3 rounds.

• **Gardien des forêts et des prairies** Vitesse 36 m ; **Arrivée** (illusion, mentale) *Panorama idyllique.* La présence du gardien déforme de façon imprévisible les apparences et les distances perçues par les créatures et les obstacles qui l'entourent. Chaque fois qu'un ennemi situé à moins de 12 m du gardien tente une action pour Frapper ou Marcher rapidement, il subit 4d6 dégâts mentaux (jet de Volonté basique). En cas d'échec critique, la créature Frappe une cible aléatoire à portée d'alonge ou Marche rapidement dans une direction aléatoire. En cas de succès critique, la créature est immunisée pendant 1 round ; **Départ** *Tromperie instinctive du renard.* Le gardien vous affecte, ainsi que tous vos alliés dans un rayon de 18 m, avec flou et discernement. La durée des deux sorts est réduite à 3 rounds.

• **Gardien des océans et des rivières**

Vitesse 18 m, nage 36 m ; **Arrivée** *Je suis la marée.*

Si le gardien est invoqué dans une étendue d'eau, il crée un tourbillon qui inflige 10d6 dégâts contondants à toutes les créatures situées dans un rayon de 9 m (jet de Réflexes basique). Une créature qui rate ce jet de sauvegarde est rapprochée de 4,5 m du gardien (9 m en cas d'échec critique). Si le gardien est invoqué en dehors d'une étendue d'eau, il crée une vague d'eau qui inflige 8d6 dégâts contondants à toutes les créatures situées à moins de 9 m (jet de Réflexes basique). Une créature qui rate ce jet de sauvegarde est repoussée à 3 m du gardien ; **Départ** *Acclimatation aux profondeurs.* Le gardien vous affecte, ainsi que vos alliés dans un rayon de 18 m, avec pieds en nageoires et respiration aquatique. La durée des deux sorts est réduite à 3 rounds, mais une créature affectée par pieds en nageoires conserve sa Vitesse au sol normale.

LANGUE DE GRENOUILLE ➡➡

SORT 2

CONCENTRATION | MANIPULATION

Tradition primordiale

Portée 9 m ; **Cible** 1 créature

Défense Réflexes basique ; **Durée** 1 min

Votre langue s'étend de façon anormale, s'élançant vers une créature à portée et lui infligeant 2d8 points de dégâts contondants (jet de Réflexes basique). En cas d'échec, votre langue se colle à la créature. Elle est prise par surprise et ne peut se déplacer au-delà de la portée d'allonge de votre langue. Une créature peut couper la langue avec une Frappe qui inflige au moins 10 points de dégâts tranchants ou tenter de S'échapper contre votre DD des sorts. La CA de la langue est égale à votre DD des sorts. Couper la langue de cette manière ne vous inflige aucun dégât mais cela met fin au sort. Tant qu'une créature est collée au bout de votre langue, les actions dotées du trait audible que vous entreprenez subissent un malus de circonstances de -2. Si vous vous déplacez de façon à ce que la créature affectée soit hors de portée de la langue, le sort prend fin.

Intensifié (+1). Les dégâts sont augmentés de 2d8.

MALÉDICTION DE L'ALBATROS ➡➡

SORT 2

CONCENTRATION | INFORTUNE | MANIPULATION

Traditions occulte, primordiale

Portée 9 m ; **Cible** 1 créature

Défense Volonté ; **Durée** 1 min (voir texte)

Vous créez un albatros spectral, un oiseau guide pour les marins, qui plane autour de la cible. Vous et vos alliés situés à moins de 9 m de la cible gagnez un bonus de circonstances de +1 aux attaques contre elle. La créature ciblée peut dépenser une action pour Frapper l'albatros, ce qui réussit automatiquement et le tue. La cible doit alors tenter un jet de Volonté contre votre DD des sorts.

Succès critique. La cible n'est pas affectée.

Succès. La culpabilité d'avoir abattu un oiseau de bon augure pèse sur l'esprit de la cible. Elle est stupéfiée 1 pendant 1 round.

Échec. L'albatros reste suspendu à une corde au cou de la cible (ou à l'équivalent le plus proche) pendant 1 min, la maudissant pour sa transgression. Pendant ce temps, la cible doit effectuer deux jets et prendre le plus mauvais résultat à son prochain jet de Volonté, après quoi l'albatros disparaît.

Échec critique. Comme un échec, mais la durée est de 1 heure.

PIÈGE FOURMI-LION ➡➡➡

SORT 3

CONCENTRATION | MANIPULATION | TERRE

Tradition primordiale

Portée 36 m ; **Zone** explosion dans un rayon de 4,5 m

Défense Réflexes ; **Durée** 1 min

Vous transformez le sol en un piège conique de sable meuble qui devient un terrain difficile pour la durée. Une créature ou un objet non sécurisé qui pénètre dans la zone ou y commence son tour est déplacé vers le centre, en fonction du résultat de son jet de Réflexes. C'est un déplacement forcé. S'il n'y a pas assez d'espace près du centre de

la fosse, les créatures et objets affectés se déplacent aussi loin qu'ils le peuvent sans être bloqués, jusqu'à la distance fixée par les résultats de leur jet de sauvegarde.

Succès critique. La créature n'est pas affectée.

Succès. La créature se déplace de 1,5 m vers le centre.

Échec. La créature se déplace de 3 m vers le centre.

Échec critique. Comme un échec et la créature est immobilisée dans la fosse. Elle peut tenter de S'échapper contre votre DD des sorts.

Intensifié (+2). Augmentez la zone du sort et la distance dont s'est déplacée une créature en cas d'échec de 1,5 m.

RETRAITE DE L'HIPPOCAMPE ➡➡

SORT 1

ATTAQUE | CONCENTRATION | MANIPULATION | TRANSFORMATION

Traditions arcanique, primordiale

Conditions. Vous êtes presque ou totalement immergé dans l'eau.

Portée 3 m ; **Cible** 1 créature

Défense CA

Vous transformez temporairement vos membres inférieurs en queue d'hippocampe afin de vous éloigner à la nage d'un ennemi proche après lui avoir porté un dernier coup. Tentez un jet d'attaque de sort au corps à corps contre la CA de la cible, infligeant 2d6 dégâts contondants en cas de réussite (ou le double en cas de coup critique). Ensuite, nagez jusqu'à 9 m. Si vous avez déjà une Vitesse de nage, vous pouvez Nager jusqu'à votre Vitesse avec un bonus de circonstances de +3 m. Vous bénéficiez d'un bonus de circonstances de +2 à votre CA contre les réactions déclenchées par ce déplacement. À la fin du déplacement, vos membres inférieurs redeviennent normaux.

Intensifié (+1). Les dégâts sont augmentés de 1d6.

VOIX CROASSANTE ➡➡

SORT 3

CONCENTRATION | MALÉDICTION | MANIPULATION | TRANSFORMATION

Traditions arcanique, primordiale

Portée 9 m ; **Cible** 1 créature

Défense Vigueur ; **Durée** 1 min

Vous faites gonfler les cordes vocales de la créature ciblée comme celles d'une grenouille. La cible doit tenter un jet de Vigueur.

Succès critique. La cible n'est pas affectée.

Succès. La voix de la cible devient rauque et parler devient douloureux. Chaque fois qu'elle utilise une action dotée du trait audible ou tente de Lancer un sort qui n'a pas le trait discret, elle doit réussir un test au DD 5 ou l'action est perdue. Une fois par round, la cible peut dépenser une action Interagir pour se masser la gorge, en tentant un jet de Vigueur contre votre DD des sorts. En cas de succès, le sort prend fin.

Échec. Comme un succès, mais l'utilisation d'une action dotée du trait audible inflige également 2d10 dégâts mentaux à la cible, le son de sa voix déformée lui écorchant les oreilles.

Échec critique. Comme un échec, mais les dégâts subis lors de l'utilisation d'une action dotée du trait audible sont doublés, et la cible ne peut pas utiliser d'action Interagir pour tenter un jet de Vigueur afin de mettre fin à l'effet plus tôt.

Intensifié (+1). Les dégâts subis lors de l'utilisation d'une action dotée du trait audible augmentent de 1d10.



Avant-propos :
ma quête
des Gardiens

Le Zootrope
et son équipage

Techniques
et astuces

Sorts
de gardien et
dons de rôdeur

Sorciers
de la nature

Transformations
des barbares
et des druides
indomptés

Bardes
zooophoniques

Archétype
du danse-griffes

Archétype du
gardien de nuée

Archétype
de garou

Archétype
du guerrier ailé

Archétype de
l'hôte d'ostilli

Archétype du
joueur de thlipit

Extension
de l'archétype
maître
des bêtes

Archétype
du mimétisme
sauvage

Sorts

Services
et équipement

Ménagerie
de Golarion

Les Gardiens
de la nature

Épilogue :
la conclusion
d'un voyage

Glossaire et index





Avant-propos :
ma quête
des Gardiens

Le Zootrope
et son équipage

Techniques
et astuces

Services
et équipement

Ménagerie
de Golarion

Les Gardiens
de la nature

Épilogue :
la conclusion
d'un voyage

Glossaire et index

Approvisionnement : de l'importance d'un équipement adéquat

Si un bon équipage est indispensable à tout voyage, il ne peut pas faire grand-chose sans les outils appropriés. Bien entendu, l'astuce consiste à être capable de prévoir ce dont vous aurez besoin.

Prenons l'exemple de la fois où nous nous sommes arrêtés à Sumadhadra, dans l'est du Vudra, pour nous approvisionner en vue de notre traversée de l'océan Embaral jusqu'au Tian Xia. Même un navire aussi illustre que le *Zootrope* doit faire des concessions sur l'espace, ce qui a donné lieu à une petite dispute entre Gréfu et Ten. Gréfu a gentiment insisté sur le fait que nous devons apporter des sucreries supplémentaires et d'autres friandises pour garder le moral lors de cette partie ardue du voyage. Ten a soutenu que nous devons stocker des pièces de rechange pour parer à toute éventualité, car, en cas de problème, il n'y aurait pratiquement aucune escale où récupérer des matériaux le long de l'itinéraire.

Lorsque j'ai été appelé à prendre une décision, j'ai estimé que notre navire pouvait faire l'objet d'une triple vérification avant notre départ et que les pièces dont nous disposions seraient suffisantes en cas d'urgence. En outre, un équipage heureux est un équipage efficace. Je me suis donc rangé du côté de Gréfu et j'ai commandé plus de provisions, mais j'ai donné à Ten plus de temps dans le port pour s'assurer que le navire était en excellente condition.

Il s'est avéré qu'il n'y avait pas de bon choix. Nous naviguons au-dessus de l'océan Embaral, dont le ciel vaste et clair était à la fois engageant et intimidant. Nous avions l'impression qu'un grand nombre de créatures étonnantes pouvaient se trouver en dessous de nous ou juste au-delà du regard aiguisé de Téléro. En toute honnêteté, la possibilité infinie de découverte et de danger était tout à fait exaltante.

Ce danger n'a pas tardé à se manifester sous la forme d'une volée de pégases. Bien que ces bêtes amicales ne nous aient pas fait de mal, elles ont commencé à harceler le *Zootrope*, en se laissant porter sur ses courants aériens et en s'approchant pour grignoter les fleurs des garde-corps. Un ou deux n'auraient peut-être pas posé de problème, mais une douzaine d'entre eux perturbaient notre vol et menaçaient de nous faire tomber dans l'océan.

Nous n'avions ni les armes pour combattre ces créatures majestueuses ni l'envie d'arrêter leur danse, mais nous devons faire quelque chose pour assurer notre propre sécurité. Bien qu'ils aient obstinément ignoré nos demandes de s'éloigner, j'ai retenu de mes études universitaires que les pégases ont un petit penchant pour les sucreries.

J'ai appelé Gréfu et lui ai demandé d'apporter les friandises qu'il s'était procurées à Sumadhadra. Nous avons rapidement commencé à les jeter par-dessus bord, en nous assurant que les glorieuses créatures voyaient bien ce que nous faisions. Alors qu'elles cessaient de gambader autour de notre navire et plongeaient vers les délicatesses envoyées par-dessus bord, nous avons poussé le *Zootrope* à sa vitesse maximale. Il n'a fallu que

quelques secondes avant que les pégases ne soient complètement hors de vue, mais nous avons maintenu l'allure par précaution.

Hélas, tout n'allait pas pour le mieux.

Quelque temps plus tard, Ten est venu me voir pour me dire qu'au cours des turbulences, le mécanisme de transmission avait été endommagé et que l'explosion qui s'en était suivie (bien que j'apprécie grandement l'habileté de notre mécanicien, cher lecteur, je m'interroge souvent sur la volatilité de certaines de ses conceptions) avait endommagé la coque. Nous devons atterrir dès que possible. Pire encore, l'une des pièces requises faisait partie de celles que nous n'avions pas réapprovisionnées. Le fait d'être au-dessus d'un vaste océan sans aucune terre en vue n'inspirait pas non plus beaucoup de confiance. Certes, le *Zootrope* pouvait flotter comme un navire normal, mais il y avait peu de chances qu'il atterrisse à proximité d'un lieu avec les approvisionnements nécessaires.

N'ayant guère d'autre recours, nous nous sommes posés sur l'eau salée de l'océan Embaral, dérivant sur les vagues. Je dois admettre que j'étais un peu découragé. Même si je savais que notre voyage serait semé d'embûches — il serait ridicule de penser qu'une aventure puisse se dérouler sans accroc —, mon enthousiasme était grandement tempéré par la durée prévisible de notre périple.

Mon moral s'est quelque peu amélioré avec l'opportunité de documenter une vie aquatique rare que l'on ne trouve que dans cette région, y compris certaines créatures jamais vues ou cataloguées auparavant, mais nous n'avons pu voir que les quelques échantillons que Gréfu et Lythéa ont pu ramener de leurs plongées entre leurs tâches respectives.

Le troisième jour, Téléro a aperçu la terre : une des rares îles de cette partie du monde. La perspective de nouveaux paysages et de nouvelles découvertes m'a réjoui et nous avons débarqué sur ce bout de terre. C'était plutôt aride, mais nous avons tout de même commencé à explorer le terrain accidenté. Je me suis retrouvé à fouiller dans les petites crevasses entre les grosses pierres, dans l'espoir de découvrir quelques crustacés rares que je n'avais pas encore étudiés. Le reste de l'équipage a effectué ses propres relevés, à la recherche de tout ce qui était susceptible de l'intéresser.

Soudain, nous avons entendu un cri de joie provenant de l'eau. C'était Lythéa, qui avait plongé le long de la rive opposée. Nous nous sommes tous précipités pour voir quelles espèces passionnantes elle avait trouvées. Au début, Lythéa parlait si fort qu'il était difficile de comprendre ce qu'elle disait, mais un mot a attiré notre attention : « épave » ! À ce moment-là, nous nous sommes ragaillardis, surtout Ten.

Bien que la pièce récupérée par Lythéa ne ressemblait que très peu au mécanisme manquant, Ten comptait bien s'arranger pour la faire fonctionner. Nous avons repris les airs le lendemain matin, en direction d'un port pour effectuer des réparations plus permanentes et faire le plein de pièces et de provisions pour la prochaine étape de notre voyage.



COMPAGNONS ANIMAUX

Les compagnons suivants présentent une plus grande variété d'animaux trouvés dans tout Golarion, et qui peuvent être recrutés pour suivre et combattre aux côtés d'un personnage. Les règles concernant les compagnons animaux se trouvent à la page 206 du *Livre des joueurs*.

Antilope

Votre compagnon est une antilope ou un autre animal similaire, tel qu'un dik-dik, une gazelle, ou un gnou.

Taille Moyenne ou Grande

Corps à corps ♦ cornes (finesse), **Dégâts** 1d6 perforants

Corps à corps ♦ sabot (agile, finesse), **Dégâts** 1d4 contondants

For +2, **Dex** +3, **Con** +2, **Int** -4, **Sag** +1, **Cha** +0

Points de vie 6

Compétence Survie

Sens vision nocturne

Vitesse 12 m

Spécial Monture

Avantage de soutien. L'antilope empale vos ennemis distraits. Jusqu'au début de votre prochain tour, lorsque vous chevauchez votre antilope, vos Frappes qui infligent des dégâts à une créature à portée de votre monture infligent également 1d6 dégâts de saignement persistants. Si votre antilope est agile ou sauvage, les dégâts de saignement persistants augmentent à 2d6.

Manœuvre avancée Retraite bondissante

RETRAITE BONDISSANTE ♦♦

L'antilope Bondit deux fois. Si elle a un cavalier, elle peut le déposer dans un espace vide alors qu'elle Bondit hors de cet espace.

Écureuil volant

Votre compagnon est un écureuil volant géant ou un phalanger volant.

Taille Petite

Corps à corps ♦ mâchoires (finesse), **Dégâts** 1d6 perforants

Corps à corps ♦ griffes (agile, finesse), **Dégâts** 1d4 tranchants

For +2, **Dex** +3, **Con** +1, **Int** -4, **Sag** +2, **Cha** +0

Points de vie 6

Compétence Discrétion

Sens odorat (imprécis) 9 m, vision nocturne

Vitesses 7,5 m, escalade 7,5 m

Spécial. Lorsque votre écureuil volant tombe, il peut planer, ne tombant que de 1,5 m au début de votre tour et se déplaçant jusqu'à 7,5 m horizontalement. Il ne peut pas planer s'il est incapable d'agir.

Avantage de soutien. Votre écureuil se précipite sur un ennemi et le gêne en l'enveloppant avec les replis de sa peau, entravant ses mouvements. Jusqu'à la fin de votre prochain tour, si votre Frappe endommage une créature à portée d'allonge de votre écureuil

volant géant, cette créature subit un malus de circonstances de -3 m à sa Vitesse pendant 1 round.

Manœuvre avancée La mort venue du ciel

LA MORT VENUE DU CIEL ◆

SOPHISTICATION

Conditions. L'écureuil volant est au-dessus de la cible. L'écureuil volant se laisse tomber sur une cible, la griffant furieusement. L'écureuil volant tombe dans un espace vide à côté de la cible, sans subir de dégâts, et effectue deux Frappes de griffes. Les deux attaques comptent pour le malus d'attaques multiples, mais ce dernier n'augmente qu'après les deux attaques.

Girafe

Votre compagnon est une girafe.

Taille Grande

Corps à corps ◆ sabot (agile), **Dégâts** 1d6 contondants

Corps à corps ◆ cou (allonge 3 m, non léthal), **Dégâts** 1d4 contondants

For +3, **Dex** +2, **Con** +2, **Int** -4, **Sag** +1, **Cha** +0

Points de vie 8

Compétence Intimidation

Sens odorat (imprécis, 9 m), vision nocturne

Vitesse 10,5 m

Spécial monture

Avantage de soutien. Votre girafe pousse les adversaires avec son long cou. Lorsque vous chevauchez votre girafe ce tour-ci, vous n'avez pas besoin d'avoir une main libre pour Pousser, et tout ennemi que vous réussissez à Pousser se déplace de 3 m (4,5 m en cas de succès critique).

Manœuvre avancée Longue foulée écrasante

LONGUE FOULÉE ÉCRASANTE ◆◆

Votre girafe Marche rapidement deux fois et effectue une Frappe de sabot. Tant qu'elle s'est déplacée d'au moins 6 m, elle inflige 1d6 points de dégâts contondants supplémentaires. Ces dégâts sont de 2d6 si votre girafe est spécialisée.

Kangourou

Votre compagnon est un kangourou ou un wallaby.

Taille Petite

Corps à corps ◆ patte (agile), **Dégâts** 1d6 contondants

For +3, **Dex** +2, **Con** +2, **Int** -4, **Sag** +1, **Cha** +0

Points de vie 6

Compétence Survie

Sens vision nocturne

Vitesse 9 m

Spécial. Lorsque le kangourou bondit horizontalement, il parcourt jusqu'à 7,5 m.

Avantage de soutien. Votre kangourou rebondit et se déplace d'avant en arrière. Jusqu'au début de votre prochain tour, il compte comme étant dans son espace ou dans un espace vide de votre choix à moins de 1,5 m pour déterminer si vous et votre compagnon prenez une cible en tenaille. Vous pouvez choisir un espace différent pour chacune de vos attaques.

Manœuvre avancée Coup de patte bondissant

COUP DE PATTE BONDISSANT ◆◆

Le kangourou se tient en équilibre sur sa queue et donne un puissant coup avec ses deux pattes. Le kangourou fait une Frappe de patte. S'il



touche, la cible est repoussée de 3 m. En cas de coup critique, elle est également mise à terre.

Mangouste

Votre compagnon est une mangouste ou un suricate.

Taille Petite

Corps à corps ◆ mâchoires (finesse), **Dégâts** 1d6 perforants

Corps à corps ◆ griffes (agile, finesse), **Dégâts** 1d4 tranchants

For +2, **Dex** +3, **Con** +1, **Int** -4, **Sag** +1, **Cha** +1

Points de vie 4

Compétence Survie

Sens odorat (imprécis, 9 m), vision nocturne

Vitesses 7,5 m, creusement 3 m

Avantage de soutien. La mangouste bondit à vos côtés, alerte et prête à intervenir. Jusqu'à la fin de votre prochain tour, les créatures adjacentes à la mangouste ne peuvent pas vous prendre en tenaille.

Manœuvre avancée Morsure libératrice

MORSURE LIBÉRATRICE ◆

SOPHISTICATION

La mangouste effectue une Frappe de mâchoires qui peut aider les créatures à se libérer d'une entrave, comme l'étreinte d'un cobra. Si la Frappe touche, chaque créature saisie ou entravée par la cible peut S'échapper en tant qu'action gratuite.

Salamandre

Votre compagnon est une salamandre, un triton, un axolotl ou un amphibien similaire.

Taille Petite

Corps à corps ◆ queue, **Dégâts** 1d6 contondants

Corps à corps ◆ mâchoires, **Dégâts** 1d4 perforants

For +2, **Dex** +2, **Con** +2, **Int** -4, **Sag** +1, **Cha** +1

Points de vie 6

Compétence Survie

Sens vision dans le noir

Vitesses 6 m, nage 3 m

Avantage de soutien. La peau de votre salamandre sécrète un liquide visqueux et toxique. Jusqu'au début de votre prochain tour, si vous ou votre salamandre êtes touchés par une créature adjacente à la salamandre, cette créature subit 1d6 dégâts de poison. Ces dégâts passent à 2d6 si la salamandre est agile ou sauvage.

Manœuvre avancée Balayage empoisonné

BALAYAGE EMPOISONNÉ

POISON | SOPHISTICATION

La salamandre sécrète du poison à partir des glandes situées sur sa queue et frappe un ennemi pour lui appliquer ce poison. Elle fait une Frappe de queue. Si la Frappe touche, la cible subit 1d6 dégâts de poisons persistants supplémentaires. Si votre salamandre est agile ou sauvage, augmentez ces dégâts à 2d6 dégâts de poison persistants.

Shotalashu

PEU COURANT

Votre compagnon est un shotalashu (p. 195), une créature télépathique originaire de la planète Castrovel, mais désormais introduite en petit nombre sur Golarion. Pour acquérir un shotalashu, le futur cavalier doit d'abord passer une semaine avec lui et réussir un test d'Occultisme DD 21 pour établir un lien télépathique. Un cavalier qui échoue à ce test peut le retenter mais à chaque tentative, il doit à nouveau passer une semaine avec le shotalashu. Toute créature ayant des pouvoirs télépathiques, comme la télépathie, le contact télépathique, un sens empathique, ou la capacité de lancer des sorts comme télépathie, bénéficie d'un bonus de circonstances de +4 à ce test. Le MJ est seul juge pour savoir si un pouvoir donné est considéré comme de la télépathie dans le cadre de la formation d'un lien. Ce lien demeure, et aucun des protagonistes ne peut en former un nouveau jusqu'à ce que l'un d'eux décède. Le choc de la mort d'un partenaire lié laisse le survivant stupéfié pendant 24 h et l'empêche de former un nouveau lien pendant au moins un mois.

Un shotalashu possède le trait bête au lieu du trait animal, mais se comporte normalement comme un compagnon animal.

Taille Moyenne ou Grande

Corps à corps griffes (agile), **Dégâts** 1d6 tranchants

For +2, **Dex** +3, **Con** +2, **Int** -3, **Sag** +1, **Cha** +2

Points de vie 8

Compétence Survie

Sens vision dans le noir

Vitesse 12 m

Spécial monture

Avantage de soutien. Le shotalashu assaille télépathiquement vos ennemis lorsque vous créez une ouverture. Jusqu'au début de votre prochain tour, chaque fois que vous touchez une créature à portée d'allonge du shotalashu avec une Frappe, la créature subit 1d6 dégâts mentaux infligés par le shotalashu. Si votre shotalashu est agile ou sauvage, les dégâts mentaux passent à 2d6.

Manœuvre avancée Épinglage télépathique

ÉPINGLAGE TÉLÉPATHIQUE

MENTAL | OCCULTE

Le shotalashu chasse en clouant au sol ses ennemis non seulement avec ses griffes, mais aussi avec son esprit. Une créature située à moins de 9 m doit tenter un jet de Volonté, avec les effets suivants. Le DD qualifié utilise le modificateur de Charisme du shotalashu et se change en DD expert s'il est spécialisé.

Succès critique. La créature n'est pas affectée.

Succès. La créature subit un malus de statut de -1,5 m à sa vitesse pendant un round.

Échec. La créature subit un malus de statut de -3 m à ses Vitesses pendant un round. Le shotalashu peut ensuite Bondir.

Échec critique. La créature est prise par surprise et immobilisée pendant un round. Le shotalashu peut alors Bondir.

Taupe

Votre compagnon est une taupe géante, un spermophile ou un chien de prairie.

Taille Petite

Corps à corps mâchoires, **Dégâts** 1d8 perforants

Corps à corps griffes (agile), **Dégâts** 1d6 tranchants

For +3, **Dex** +2, **Con** +2, **Int** -4, **Sag** +1, **Cha** +0

Points de vie 8

Compétence Discrétion

Sens odorat (imprécis) 9 m, vision nocturne

Vitesses 7,5 m, creusement 6 m

Avantage de soutien. Votre taupe s'enfonce dans le sol et creuse sous vos ennemis, perturbant leur stabilité. Jusqu'à la fin de votre prochain tour, si vous touchez et endommagez une créature adjacente à votre taupe, cette créature est maladroite 1 jusqu'à ce qu'elle quitte sa position actuelle.

Manœuvre avancée. Embuscade souterraine

EMBUSCADE SOUTERRAINE

Votre taupe Creuse et effectue une Frappe. Si la taupe a commencé son déplacement sous terre, la cible est prise par surprise par cette attaque.

Wapiti

Votre compagnon est un wapiti ou un autre cervidé similaire, tel qu'un caribou, un grand cerf, ou un élan.

Taille Moyenne ou Grande

Corps à corps bois, **Dégâts** 1d8 perforants

Corps à corps sabot (agile), **Dégâts** 1d6 contondants

For +3, **Dex** +2, **Con** +2, **Int** -4, **Sag** +1, **Cha** +0

Points de vie 8

Compétence Intimidation

Sens vision nocturne

Vitesse 9 m

Spécial Monture

Avantage de soutien. Votre wapiti se montre menaçant en agitant ses bois. Jusqu'au début de votre prochain tour, si vous touchez et infligez des dégâts à une créature à portée d'allonge de votre élan, la créature est effrayée 1.

Manœuvre avancée Catapultage avec les bois

CATAPULTAGE AVEC LES BOIS

Le wapiti Fait un pas, puis effectue une Frappe de bois. S'il se déplace et touche, l'élan peut projeter sa cible dans l'espace qu'il vient de quitter, ce qui constitue un déplacement forcé.



COMPAGNONS AVANCÉS

Des hippogriffes de la Compagnie des sables planant au-dessus de Korvosa aux chevaucheurs d'anguilles athamarus patrouillant dans les profondeurs, les montures inhabituelles jouent un rôle essentiel dans les traditions martiales de Golarion. Les difficultés liées à l'élevage et au dressage de ces destriers sont largement récompensées par la mobilité qu'ils procurent. Les options de compagnons animaux de cette section gagnent le pouvoir spécial monture (*Livre des joueurs* p. 207).

Beaucoup de ces créatures ont des capacités ou des tempéraments inhabituels qui les rendent particulièrement difficiles à dresser. Vous ne pouvez choisir l'un des compagnons de cette section que si votre niveau est au moins égal à celui indiqué à côté de son nom. L'animal bénéficie toujours des avantages normaux liés au fait qu'il soit adulte, agile, sauvage ou qu'il ait une spécialisation. Vous pouvez remplacer un compagnon animal existant par l'un de ces compagnons animaux avancés en rendant sa liberté au précédent et en consacrant une semaine d'intermède à la formation et à l'apprentissage du nouveau compagnon.

Anguille géante

4^e

PEU COURANT AQUATIQUE

Votre compagnon est un long poisson filiforme avec des dents acérées.

Accès ascendance des athamarus

Taille Grande

Corps à corps ♦ mâchoires, **Dégâts** 1d8 perforants

For +3, **Dex** +1, **Con** +2, **Int** -4, **Sag** +2, **Cha** +0

Points de vie 4

Compétence Discrétion

Sens odorat (imprécis) 9 m, vision nocturne

Vitesses 3 m, nage 12 m

Spécial monture

Avantage de soutien. Votre anguille géante nage avec des accélérations déconcertantes. Pour déterminer si vous et votre compagnon prenez en tenaille, jusqu'au début de votre prochain tour, il compte comme étant dans son espace ou dans un espace vide de votre choix dans un rayon de 3 m. Vous pouvez choisir un espace différent pour chacune de vos attaques.

Manœuvre avancée Morsure rapide

MORSURE RAPIDE ♦♦

L'anguille géante Nage et effectue une Frappe de mâchoires à n'importe quel moment de son déplacement.

Champignon ombrelle

14^e

PEU COURANT

Votre compagnon est un champignon à large chapeau capable de flotter sur les courants d'air. Une boucle à la base de la tige sert d'étrier pour le chevaucher. Un champignon ombrelle possède le trait champignon au lieu du trait animal, mais il fonctionne normalement comme un compagnon animal.

Taille Grande

Corps à corps ♦ tige, **dégâts** 1d8 contondants

For +2, **Dex** +2, **Con** +3, **Int** -4, **Sag** +1, **Cha** +0

Points de vie 6

Compétence Discrétion

Sens vision nocturne

Vitesses 4,5 m, vol 18 m

CHEVAUCHER DES COMPAGNONS ANIMAUX

Vous ou un allié pouvez chevaucher votre compagnon animal s'il est au moins d'une taille supérieure à celle du cavalier. S'il porte un cavalier, le compagnon animal ne peut utiliser que sa Vitesse au sol. Par ailleurs, il ne peut se déplacer et vous Soutenir dans le même tour. Toutefois, si votre compagnon possède le pouvoir spécial monture, il est particulièrement adapté à la monte et ignore ces deux restrictions.

Spécial monture ; lorsque vous utilisez Diriger un animal pour donner des ordres à votre champignon ombrelle, il gagne une réaction qu'il ne peut utiliser que pour sa manœuvre avancée Flotter.

Avantage de soutien. Votre champignon ombrelle exsude des spores émoussant les sens lorsque vous créez une ouverture. Jusqu'au début de votre prochain tour, vos Frappes qui infligent des dégâts à une créature à portée d'allonge de votre champignon ombrelle la rendent stupéfiée 1 pendant 1 round. Cet effet possède le trait de poison.

Manœuvre avancée Flotter

FLOTTER ↷

Déclencheur. Le champignon ombrelle est en train de tomber.

Il gonfle des organes creux pour flotter et commence à tourner pour arrêter la chute. Il ralentit sa descente à 18 m par round. Il peut utiliser cette réaction même lorsque vous êtes inconscient.

Grenouille géante

6^e

AMPHIBIE

Votre compagnon est une grenouille ou un crapaud massif.

Taille Grande

Corps à corps ♦ mâchoires, **Dégâts** 1d8 perforants

Corps à corps ♦ langue (allonge 4,5 m), **Dégâts** 1d4 contondants

For +2, **Dex** +2, **Con** +3, **Int** -4, **Sag** +1, **Cha** +0

Points de vie 6

Compétence Survie

Sens vision nocturne

Vitesses 6 m, escalade 6 m, nage 7,5 m

Spécial monture

Avantage de soutien. La langue de votre grenouille géante s'engouffre dans les ouvertures que vous créez et se colle aux adversaires pour perturber leurs mouvements. Jusqu'au début de votre prochain tour, chaque fois que vous réussissez une Frappe contre une créature que votre grenouille géante menace, cette créature ne peut pas utiliser les réactions déclenchées par vos actions, sauf si son niveau est supérieur au vôtre.

Manœuvre avancée Empoignade avec la langue

EMPOIGNADE AVEC LA LANGUE ♦♦

La grenouille géante projette sa langue avec laquelle elle effectue une Frappe. Si la Frappe touche, la cible est automatiquement empoignée par la grenouille géante et attirée dans une case adjacente à la grenouille. L'état empoigné dure jusqu'à la fin de votre prochain tour.

Griffon

14^e

Votre compagnon est une bête majestueuse combinant les caractéristiques d'un rapace et d'un lion.

Taille Grande



Avant-propos :
ma quête
des Gardiens

Le Zootrope
et son équipage

Techniques
et astuces

Services
et équipement

Compagnons
animaux

Greffons

Armes et
armures
bestiales

Objets
alchimiques

Matériel
d'aventurier

Armes de siège
pour gros gibier

Catalyseurs de
sort

Ménagerie
de Golarion

Les Gardiens
de la nature

Épilogue :
la conclusion
d'un voyage

Glossaire et index

Corps à corps ♦ bec, **Dégâts** 1d8 perforants
Corps à corps ♦ Serres, (agile), **Dégâts** 1d6 tranchants
For +3, **Dex** +2, **Con** +2, **Int** -4, **Sag** +1, **Cha** +0
Points de vie 8
Compétence Survie
Sens odorat (imprécis) 9 m, vision dans le noir
Vitesses 7,5 m, vol 18 m
Spécial monture

Avantage de soutien. Votre griffon adopte une posture noble, vous incitant à défier les horreurs qui se présentent à vous. Jusqu'au début de votre prochain tour, vous et votre griffon bénéficiez d'un bonus de circonstances de +2 aux jets de sauvegarde contre les effets d'émotion.

Manœuvre avancée Frappes en vol

FRAPPES EN VOL ♦♦

Le griffon vole jusqu'à sa Vitesse de vol et effectue deux Frappes de serres à n'importe quel moment de son déplacement, chacune contre une créature différente.

Guêpe géante

PEU COURANT

Votre compagnon est une grosse guêpe, un frelon ou un autre hyménoptère piqueur.

14e

Taille Grande

Corps à corps ♦ dard (finesse), **Dégâts** 1d6 perforants plus poison
For +2, **Dex** +3, **Con** +2, **Int** -4, **Sag** +1, **Cha** +0

Points de vie 4

Compétence Survie

Sens vision dans le noir

Vitesses 6 m, vol 12 m

Spécial monture

Avantage de soutien. Les ailes de la guêpe produisent un bourdonnement qui déconcerte vos ennemis. Jusqu'au début de votre prochain tour, si vous touchez et infligez des dégâts à une créature à portée d'allonge de votre guêpe géante, la créature devient effrayée 1.

Manœuvre avancée Coup d'aiguillon rapide

COUP D'AIGUILLON RAPIDE ♦♦

SOPHISTICATION

La guêpe géante vole jusqu'à 4,5 m puis Frappe, ou Frappe puis vole jusqu'à 4,5 m.

Hippocampe

4e

AQUATIQUE

Votre compagnon est une bête étrange combinant les aspects d'un cheval et d'un poisson.

Taille Grande

Corps à corps ♦ queue, **Dégâts** 1d6 contondants

For +3, **Dex** +1, **Con** +3, **Int** -4, **Sag** +1, **Cha** +0

Points de vie 6

Compétence Survie

Sens odorat (imprécis) 9 m, vision dans le noir

Vitesses 1,5 m, nage 12 m

Spécial monture

Avantage de soutien. Jusqu'au début de votre prochain tour, si vous chevauchez votre hippocampe et que vous êtes déplacé d'au moins 3 m lors de l'action précédant une Frappe au corps à corps, ajoutez aux dégâts de cette attaque un bonus de circonstances égal à deux fois le nombre de dés de dégâts de l'arme. Si votre arme possède déjà le trait d'arme joute, augmentez à la place le bonus aux dégâts de ce trait de 2 par dé.

Manœuvre avancée Retraite soudaine

RETRAITE SOUDAINE ♦♦

L'hippocampe effectue une Frappe de queue, puis Nage avec un bonus de circonstances de +3 m à sa Vitesse de nage. L'hippocampe et son cavalier bénéficient d'un bonus de circonstances de +2 à la CA contre les réactions déclenchées par ce déplacement.

Hippogriffe

14e

Votre compagnon combine les caractéristiques d'un faucon et d'un cheval.

Taille Grande

Corps à corps ♦ bec, **Dégâts** 1d6 perforants

Corps à corps ♦ serres (agile), **Dégâts** 1d4 tranchants

For +2, **Dex** +2, **Con** +2, **Int** -4, **Sag** +2, **Cha** +0

Points de vie 8

Compétence Survie

Sens odorat (imprécis) 9 m, vision dans le noir

Vitesses 9 m, vol 18 m

Spécial monture

Avantage de soutien. Jusqu'au début de votre prochain tour, si vous chevauchez votre hippogriffe et que vous vous êtes déplacé d'au moins 3 m lors de l'action précédant une Frappe au corps à corps, ajoutez aux dégâts de cette attaque un bonus de circonstances égal à deux fois le nombre de dés de dégâts de l'arme. Si votre arme possède déjà le trait d'arme joute, augmentez à la place le bonus aux dégâts de ce trait de 2 par dé.

Manœuvre avancée Retraite aérienne

RETRAITE AÉRIENNE ♦♦

L'hippogriffe effectue une Frappe de serres, puis vole avec un bonus de circonstances de +3 m à sa Vitesse de vol. L'hippogriffe et son cavalier bénéficient d'un bonus de circonstances de +2 à la CA contre les réactions déclenchées par ce déplacement.

Orque épaulard

6^e

Votre compagnon est un épaulard.

Taille Grande

Corps à corps ♦ mâchoires, **Dégâts** 1d8 perforants

For +3, **Dex** +2, **Con** +3, **Int** -4, **Sag** +0, **Cha** +0

Points de vie 8

Compétence Survie

Sens écholocation 9 m (l'orque peut utiliser l'ouïe comme sens précis à cette distance lorsqu'il est sous l'eau).

Vitesses 1,5 m, nage 12 m

Spécial monture; l'orque épaulard peut retenir sa respiration pendant 20 min.

Avantage de soutien. Votre orque tente d'entraîner les nageurs imprudents dans les profondeurs. Jusqu'au début de votre prochain tour, chaque fois que vous touchez une créature qui nage à portée d'allonge de l'orque, la cible est entraînée de 1,5 m vers les profondeurs. C'est un déplacement forcé.

Manœuvre avancée Bond hors de l'eau

BOND HORS DE L'EAU ♦♦

L'orque nage jusqu'à sa Vitesse de nage, puis saute verticalement hors de l'eau jusqu'à 7,5 m dans les airs, en effectuant une Frappe contre une créature à n'importe quel moment du saut (ce qui lui permet d'attaquer une créature située jusqu'à 9 m au-dessus de la surface de l'eau). Après la Frappe, l'épaulard retombe dans l'eau.

Roc

16^e

PEU COURANT

Votre compagnon est un spécimen plus jeune du légendaire oiseau de proie.

Taille Très Grande

Corps à corps ♦ bec, **Dégâts** 1d10 perforants

Corps à corps ♦ serres (agile), **Dégâts** 1d8 tranchants plus Empoignade

For +3, **Dex** +1, **Con** +3, **Int** -4, **Sag** +1, **Cha** +0

Points de vie 8

Compétence Intimidation

Sens vision nocturne

Vitesses 4,5 m, vol 18 m

Spécial monture

Avantage de soutien. Votre roc bat des ailes, créant un puissant courant d'air descendant. Jusqu'au début de votre prochain tour, vos Frappent qui infligent des

dégâts à une créature que votre roc menace éloignent la cible de 1,5 m de votre roc.

Manœuvre avancée Saisie

SAISIE ♦♦

Le roc frappe une créature avec ses serres et tente de l'Empoigner. Si la cible est empoignée, le roc Vole alors jusqu'à la moitié de sa Vitesse, emportant la créature avec lui.

Tarentule de monte

6^e

Votre compagnon est une énorme araignée velue.

Taille Grande

Corps à corps ♦ crochets (finesse), **Dégâts** 1d6 perforants plus poison

Corps à corps ♦ patte (agile, finesse), **Dégâts** 1d4 perforants

For +2, **Dex** +3, **Con** +1, **Int** -4, **Sag** +2, **Cha** +0

Points de vie 4

Compétence Discrétion

Sens vision dans le noir

Vitesses 9 m, escalade 9 m

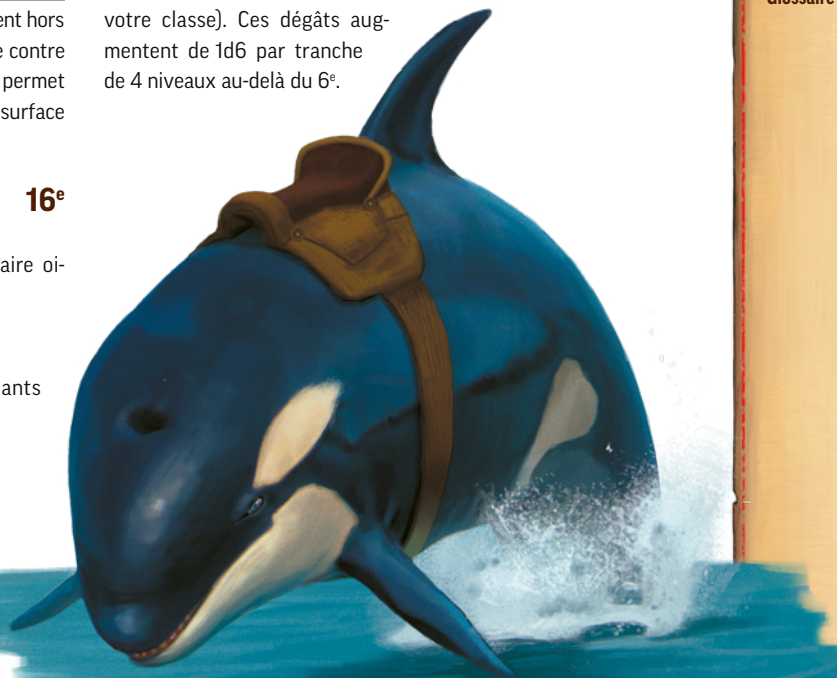
Spécial monture au niveau 8; l'attaque de crochets de votre tarentule de monte inflige 1d4 dégâts de poison supplémentaires ou 2d4 dégâts de poison si la tarentule est un compagnon spécialisé.

Avantage de soutien. Votre tarentule de monte projette des poils urticants sur votre ennemi, perturbant ainsi sa concentration. Jusqu'au début de votre prochain tour, si vous touchez et infligez des dégâts à une créature que votre tarentule de monte menace, la cible doit réussir un test nu DD 5 chaque fois qu'elle entreprend une action de concentration ou cette action est perdue.

Manœuvre avancée Déluge de poils

DÉLUGE DE POILS ♦♦

La tarentule agit ses pattes, projetant des poils hérissés dans un cône de 4,5 m. Cela inflige 4d6 points de dégâts perforants (jet de Réflexes basique contre le DD de votre classe). Ces dégâts augmentent de 1d6 par tranche de 4 niveaux au-delà du 6^e.





GREFFONS

Nous sommes partis pour une île de l'océan Arcadien, afin d'enquêter au sujet d'une rumeur concernant la Migration. D'en haut, nous avons d'abord vu une grande montagne, dont le sommet effilé perçait le disque du soleil couchant. Les vagues se brisaient sur les rivages rocheux et, dans les eaux peu profondes au-delà de la côte, apparurent les formes de ce qui semblait être des dauphins bondissant joyeusement dans l'air nocturne.

Je dis « apparurent », car à mesure que nous nous rapprochions, mes yeux se posèrent sur un spectacle des plus inhabituels, l'un des nombreux que j'aurais le plaisir d'expérimenter au cours de notre expédition. Il y avait des dauphins, oui, et d'autres créatures qui nous étaient encore inconnues, mais il y avait aussi des gens. Notre première impression était qu'ils avaient évolué pour pouvoir vivre aussi bien dans l'eau que sur terre, mais il s'est avéré que ce n'était pas le cas. Il ne s'agissait pas d'une évolution, chers lecteurs, mais d'une ingéniosité !

Les habitants de cette région ont mis au point une merveilleuse procédure médicale appelée « greffe », qui semble se situer quelque part entre la magie et l'alchimie. Je reconnais que je n'en comprends pas les subtilités, mais les explications patientes du Dr Pom m'ont permis d'en saisir les fondements.

À première vue, la personne qui a nagé à notre rencontre semblait avoir peint sa peau de bandes de pigment vert vif qui brillaient dans la lumière du soleil du soir. Mais alors que le ciel s'assombrissait et

que cette lueur ne faiblissait pas, nous avons réalisé qu'il ne s'agissait pas de peinture, mais qu'elle faisait partie intégrante de sa peau, une forme de bioluminescence se manifestant en longues lignes sur son torse. Ses compagnons avaient subi d'autres greffes : ici un aileron de requin, là des branchies, et même une fine membrane semblable à celle d'un écureuil volant, qui semble permettre à son porteur de planer depuis de grandes hauteurs. Dans tous les cas, l'opération ne laissait que de très légères cicatrices.

J'ai été surpris de constater que ces greffes ne nécessitaient aucun sacrifice de la part de la faune, bien que le Dr Pom ait mentionné qu'ils utilisaient de petites quantités de poils ou de tissus similaires. Les gens semblaient avoir une grande vénération pour les créatures qu'ils imitaient : lorsque je me suis interrogé à haute voix sur le sort de ceux qui avaient abandonné des parties de leur corps pour que ces greffes puissent exister, j'ai été uniformément accueillie avec horreur à l'idée qu'une personne greffée d'oreilles de chauve-souris, par exemple, devait nécessairement les avoir prélevées sur une chauve-souris ! Cela m'a fait très plaisir — bien que nous, les iruxis, ne soyons pas étrangers à la chasse ou à l'élevage, je ne suis pas sûr que je serais prêt à priver un oiseau de ses ailes, même s'il me permettait de m'élancer à travers les nuages (une perspective alarmante ; d'ailleurs, j'en ai eu assez dans la navette de Téléro !) Il est clair que j'ai encore beaucoup à faire pour analyser ces idées, mais cela fera peut-être l'objet d'une future monographie.

RÈGLES DE GREFFE

Les greffons sont des tissus vivants qui sont implantés dans un hôte, où ils s'intègrent à sa biologie. Pour implanter un greffon, il faut être un expert en médecine et disposer de la formule appropriée. Les formules de greffe peuvent être achetées comme indiqué dans les règles relatives aux formules (*Livre des joueurs* p. 294).

Vous pouvez prendre le don Technicien en greffes ci-dessous pour implanter des greffes.

TECHNICIEN EN GREFFES

DON 3

COMPÉTENCE GÉNÉRAL

Prérequis expert en médecine

Vous pouvez créer et implanter des greffons. Lorsque vous sélectionnez ce don, vous gagnez les formules de quatre greffes communes de niveau 3 ou inférieur. Vous bénéficiez d'un bonus de circonstances de +1 aux tests de Médecine pour implanter des greffes. Si vous êtes maître en Médecine, ce bonus passe à +2.

Implantation d'un greffon

L'implantation d'un greffon est une activité d'Intermède, qui utilise les mêmes règles que l'Artisanat d'un objet (*Livre des joueurs* p. 234), à l'exception de ce qui suit. Le greffeur utilise la compétence Médecine pour fixer l'organe étranger sur le sujet volontaire, qui doit être présent tout au long du processus. Le greffeur ne peut implanter qu'un seul greffon à la fois. Une fois le processus de greffe terminé, le sujet implanté peut commencer à utiliser le greffon. Les greffons peuvent être créés à partir de zéro, mais ils nécessitent généralement des conditions de stockage particulières, comme un réservoir de fluide alchimique, pour rester viables en dehors de son hôte.

Dégâts des greffons

Une fois la greffe acceptée par l'organisme, elle devient partie intégrante du corps du sujet et ne peut pas subir de dommages séparément, tout comme n'importe quelle partie naturelle du corps. Si un greffon est retiré du corps du sujet, il peut être reconnecté par n'importe quelle méthode permettant de rattacher une partie du corps (comme le sort *régénération*). Si le greffon est détruit avant de pouvoir être rattaché, le sujet ne peut généralement pas le restaurer.

Le trait greffon

Un greffon possède le trait de greffon. Les objets dotés de ce trait sont fixés de façon permanente au corps du sujet et réduisent de 1 le nombre d'objets qu'une créature peut investir chaque jour. Chaque greffon a le trait investi pour indiquer cette limitation : un greffon est équivalent à un objet magique que le sujet n'a d'autre choix que d'investir.

Si une créature obtient un nouveau greffon alors que sa limite d'objets investis a déjà été réduite à zéro, le greffon n'apporte aucun avantage. Les capacités du greffon prennent effet la prochaine fois que la limite d'objets investis de la créature est supérieure à zéro. Un greffeur peut remplacer un greffon

existant pendant le processus d'implantation, ou améliorer un greffon dans sa version supérieure, tout comme lors de la fabrication d'une version supérieure d'un objet.

GREFFONS

AILES DE VOL

OBJET 17

GREFFON INVESTI MAGIQUE

Prix 15 000 po

Utilisation implantées ; **Encombrement** 1

Une paire d'ailes avec des plumes est greffée sur les os des épaules. Vous gagnez une vitesse de vol de 7,5 m.

BANDES BIOLUMINESCENTES

OBJET 1

GREFFON INVESTI LUMIÈRE MAGIQUE

Prix 10 po

Utilisation implantées ; **Encombrement** -

Une série de glandes situées dans votre peau sécrète un produit chimique qui brille lorsqu'il interagit avec l'air. Au cours d'une action simple, vous pouvez activer vos bandes bioluminescentes pour briller d'une lumière vive dans un rayon de 6 m et d'une lumière faible sur une distance de 6 m supplémentaires. Tant que vous brillez, vous ne pouvez pas être non détecté et vous subissez un malus de -4 aux tests de Discrétion pour Vous cacher et Être furtif. Vous pouvez dissiper la lueur avec une action gratuite.

BRANCHIES

OBJET 8

GREFFON INVESTI MAGIQUE

Prix 450 po

Utilisation implantées ; **Encombrement** -

Les plis délicats de la peau juste derrière les oreilles ondulent lorsque l'eau coule dessus. Vous pouvez respirer sous l'eau.

CANINES AIGUISÉES

OBJET 3+

GREFFON INVESTI MAGIQUE

Utilisation implantées ; **Encombrement** -

Certaines de vos dents ont été remplacées par celles d'un grand prédateur mangeur de viande. Vous gagnez une attaque à mains nues de mâchoires qui inflige 1d6 dégâts perforants. Ces mâchoires font partie du groupe des armes de pugilat.

Type canines aiguisées ; **Niveau** 3 ; **Prix** 50 po

Type canines sanglantes ; **Niveau** 7 ; **Prix** 320 po

Le dé de dégâts de votre attaque à mains nues passe à 1d8, et chaque fois que vous obtenez un coup critique avec vos mâchoires, votre cible subit 1 dégât de saignement persistant par dé de dégâts de l'arme.

CARAPACE PERTURBANTE

OBJET 4

GREFFON INVESTI MAGIQUE

Prix 80 po

Utilisation implantée ; **Encombrement** -

Votre peau est constellée de morceaux de chitine iridescente qui ondulent comme de l'huile sur de l'eau. Lorsque vous bougez votre corps de manière distrayante, vos alliés peuvent en profiter pour se déplacer furtivement. Lorsque vous Aidez un allié qui tente de Faire diversion, au lieu des effets habituels d'Aider, vous pouvez faire un test d'Acrobaties ou de Représentation et utiliser ce résultat pour déterminer l'issue de la diversion, au lieu de tenter un test de Duperie.



Avant-propos :
ma quête
des Gardiens

Le Zootrope
et son équipage

Techniques
et astuces

Services
et équipement

Compagnons
animaux

Greffons

Armes et
armures
bestiales

Objets
alchimiques

Matériel
d'aventurier

Armes de siège
pour gros gibier

Catalyseurs de
sort

Ménagerie
de Golarion

Les Gardiens
de la nature

Épilogue :
la conclusion
d'un voyage

Glossaire et index

CHROMATOPHORES DE CAMOUFLAGE

OBJET 4+

PEU COURANT GREFFON INVESTI MAGIQUE

Utilisation implantés ; **Encombrement** -

Des cellules spéciales de votre peau peuvent changer de couleur pour vous aider à vous fondre dans votre environnement. Vous gagnez le bonus d'objet indiqué aux tests de Discrétion pour Être furtif et Vous cacher.

Activer - Se fondre à l'environnement ♦♦♦ (concentration) ;

Fréquence 1 fois/jour ; **Effet.** Pendant 1 min, vous pouvez Vous cacher sans avoir besoin d'abri ou d'être dissimulé pour le faire. Cependant, cela ne vous permet pas d'Être furtif sans terminer votre déplacement à l'abri ou masqué, car le fait que votre peau s'adapte continuellement à votre environnement pendant que vous vous déplacez produit des vagues ondulantes colorées visibles.

Type inférieur ; **Niveau** 4 ; **Prix** 95 po

Le bonus est de +1.

Type supérieur ; **Niveau** 9 ; **Prix** 665 po

Le bonus est de +2, et vous pouvez utiliser Se fondre à l'environnement une fois par heure.

CORNE PERFORANTE

OBJET 3+

GREFFON INVESTI MAGIQUE

Utilisation implantée ; **Encombrement** -

Une ou plusieurs cornes de bête ont été greffées sur votre crâne. Vous gagnez une attaque à mains nues de corne qui inflige 1d8 dégâts perforants. La corne fait partie du groupe des armes de pugilat.

Type corne perforante ; **Niveau** 3 ; **Prix** 52 po

Type corne d'éventration ; **Niveau** 7 ; **Prix** 320 po

Votre attaque à mains nues de corne gagne les traits percutant et pousser.

ÉPINES HÉRISSEES

OBJET 1+

GREFFON INVESTI MAGIQUE

Utilisation implantées ; **Encombrement** -

Votre peau exposée est couverte de poils fins, semblables à des aiguilles, que vous pouvez projeter dans les yeux de vos ennemis.

Activer - Rafale urticante ♦♦♦ (manipulation) ; **Fréquence** 1 fois/jour ;

Effet. Vous projetez de minuscules épines dans un cône de 4,5 m, infligeant la quantité indiquée de dégâts perforants à toutes les créatures dans la zone avec un jet de Réflexes basique. En cas d'échec critique, la créature est également éblouie jusqu'à la fin de son prochain tour.

Type inférieur ; **Niveau** 1 ; **Prix** 15 po

Le DD est de 15 et les épines infligent 1d8 points de dégâts.

Type moyen ; **Niveau** 3 ; **Prix** 60 po

Le DD est de 18 et les épines infligent 2d8 points de dégâts.

Type supérieur ; **Niveau** 7 ; **Prix** 360 po

Le DD est de 23 et les épines infligent 5d8 points de dégâts. Au lieu d'être éblouie en cas d'échec critique, la cible est aveugle jusqu'à la fin de son prochain tour.

GANGLION DU VER TUBICOLE

OBJET 7

GREFFON INVESTI MAGIQUE

Prix 330 po

Utilisation implanté ; **Encombrement** -

Grâce à une greffe d'un invertébré robuste des profondeurs dans votre estomac, vous pouvez ingérer des aliments et de l'eau qui seraient

toxiques pour d'autres personnes. Vous bénéficiez d'un bonus d'objet de +2 aux jets de Vigueur contre les maladies et les poisons ingérés.

GLANDE D'ENCRE DE SEICHE

OBJET 5

GREFFON INVESTI MAGIQUE

Prix 160 po

Utilisation implantée ; **Encombrement** -

Dans votre bouche ont été implantées des glandes remplies d'encre noire que vous pouvez cracher.

Activer - Projection d'encre ♦ (manipulation) ; **Fréquence** 1 fois/jour ;

Effet. Vous projetez de l'encre dans un cône de 3 m, recouvrant les créatures et révélant celles qui sont invisibles. Chaque créature dans la zone doit réussir un jet de Réflexes DD 20 ou être couverte d'encre. Si l'invisibilité d'une créature est annulée par cette encre, elle est masquée au lieu d'être invisible. Une créature peut annuler les effets de l'encre en dépensant deux actions Interagir pour s'en débarrasser.

Succès critique. La cible n'est pas affectée.

Succès. L'invisibilité de la cible est annulée pendant 2 rounds.

Échec. La cible est aveuglée pendant 1 round. Son invisibilité est annulée pendant 1 min.

Échec critique. La cible est aveuglée pendant 10 min. Son invisibilité est annulée pendant 10 min.

Si cette greffe est utilisée sous l'eau, vous pouvez choisir de libérer l'encre dans une émanation de 3 m. Le nuage d'encre qui en résulte dure 10 min. Toutes les créatures dans la zone deviennent masquées et toutes celles à l'extérieur deviennent masquées vis-à-vis des créatures à l'intérieur.

GLANDES À VENIN

OBJET 3

GREFFON INVESTI MAGIQUE POISON

Prix 55 po

Utilisation implantées ; **Encombrement** -

Vos glandes salivaires sont modifiées pour pouvoir pulvériser un venin mortel. Vous gagnez une attaque à distance à mains nues de spray empoisonné avec un facteur de portée de 3 m qui inflige 1d4 points de dégâts de poison. En cas de coup critique, la cible est également malade 1.

GRIFFES TRANCHANTES

OBJET 3+

GREFFON INVESTI MAGIQUE

Utilisation implantées ; **Encombrement** -

Des griffes acérées ont été greffées à vos mains ou à vos pieds, partant peut-être de vos articulations ou du bout de vos orteils. Vous gagnez une attaque à mains nues de griffes qui inflige 1d4 dégâts tranchants. Ces griffes font partie du groupe des armes de pugilat et possèdent les traits agilité et finesse.

Type griffes tranchantes ; **Niveau** 3 ; **Prix** 50 po

Type griffes tranchantes mortelles ; **Niveau** 7 ; **Prix** 320 po

Le dé de dégâts de votre attaque à mains nues passe à 1d6 et elle gagne le trait mortel d8.

LANTERNE ATTRAYANTE

OBJET 8

GREFFON INVESTI MAGIQUE

Prix 450 po

Utilisation implantée ; **Encombrement** L

GRIFFES TRANCHANTES



Une antenne avec un leurre bioluminescent dépasse de votre tête, attirant l'attention des ennemis. Lorsqu'elle n'est pas activée, l'antenne est posée à plat et se confond avec vos cheveux ou votre peau.

Activer-Déployer le leurre (manipulation, mental, visuel) ; **Fréquence** 1 fois/jour ; **Effet**. Jusqu'au début de votre prochain tour, le leurre se dresse au-dessus de votre tête et s'illumine d'éclairs multicolores qui attirent les créatures. Toute créature qui commence son tour à moins de 6 m de vous doit réussir un jet de Volonté DD 23 ou être fascinée par le leurre et dépenser au moins une de ses actions pour se déplacer vers vous. La fascination se termine à la fin du tour de la créature.

MEMBRANES PLANANTES

OBJET 3+

GREFFON INVESTI MAGIQUE

Utilisation implantées ; **Encombrement** L

Les membranes qui s'étirent entre vos bras et votre torse vous aident à planer au lieu de tomber. Les distances de chute sont réduites de 7,5 m. Même si vous subissez des dégâts de chute, vous pouvez retomber sur vos pieds en réussissant un test d'Acrobaties DD 15.

Type inférieur ; **Niveau** 3 ; **Prix** 50 po

Type supérieur ; **Niveau** 7 ; **Prix** 340 po

Les distances de chute sont réduites de 15 m.

QUEUE AGILE

OBJET 3+

GREFFON INVESTI MAGIQUE

Utilisation implantée **Encombrement** L

Vous avez une queue forte et préhensile. Vous gagnez une attaque à mains nues de queue qui inflige 1d6 dégâts contondants. Cette queue fait partie du groupe des armes de pugilat. Vous gagnez un bonus d'objet de +1 aux tests d'Acrobaties pour l'équilibre et aux tests d'Athlétisme pour l'escalade. Vous pouvez également utiliser votre queue pour l'action Se raccrocher in extremis, même si vous avez les mains prises.

Type queue agile ; **Niveau** 3 ; **Prix** 45 po

Type queue agile de constriction ; **Niveau** 7 ;

Prix 320 po

Vous pouvez utiliser votre attaque à mains nues de queue pour Saisir même si vous n'avez pas de main libre. Vous bénéficiez d'un bonus d'objet de +2 aux tests d'Athlétisme pour Saisir.

RÉCEPTEURS D'ÉCHOS

OBJET 10

PEU COURANT GREFFON INVESTI MAGIQUE

Prix 950 po

Utilisation implantés ; **Encombrement** -

Vous pouvez détecter votre environnement à l'aide de signaux sonores plutôt qu'en vous fiant à votre vision. Vous gagnez écholocation 12 m, ce qui vous permet d'utiliser l'ouïe comme un sens précis.

SANG TOXIQUE

OBJET 9

GREFFON INVESTI MAGIQUE POISON

Prix 650 po

Utilisation implanté ; **Encombrement** -

De la tétrodotoxine ou une toxine similaire est mêlée à votre sang, empoisonnant les ennemis qui osent vous mordre.

Les créatures qui vous infligent des dégâts avec une attaque utilisant leur bouche (comme une Frappe de mâchoires ou de crocs) doivent tenter un jet de Vigueur DD 26.

Succès critique. La créature n'est pas affectée.

Succès. La créature est malade 1.

Échec. La créature subit 2d6 dégâts de poison et est malade 1.

Échec critique. La créature subit 4d6 dégâts de poison et est malade 2.

TENDONS VIFS

OBJET 3+

GREFFON INVESTI MAGIQUE

Utilisation implantés **Encombrement** -

Les tendons de vos jambes sont exceptionnellement extensibles. Lorsque vous Sautez, vous augmentez la distance franchie du montant indiqué.

Type inférieur ; **Niveau** 3 ; **Prix** 55 po

Vous augmentez la distance horizontale de votre bond de 1,5 m et la distance verticale de 1 m.

Type supérieur ; **Niveau** 11 ; **Prix** 1300 po

Vous augmentez la distance horizontale de votre bond de 3 m et la distance verticale de 2 m.

YEUX À FACETTES

OBJET 4

FORTUNE GREFFON INVESTI MAGIQUE

Prix 75 po

Utilisation implantés ; **Encombrement** -

Vous remplacez vos yeux par des yeux semblables à ceux d'un insecte ou d'un crustacé, qui vous permettent de mieux repérer les mouvements. Une fois par jour, lorsque vous tentez un test nu pour cibler une créature qui est cachée par rapport à vous, vous pouvez faire deux jets et prendre le meilleur résultat.



Avant-propos :
ma quête
des Gardiens

Le Zootrope
et son équipage

Techniques
et astuces

Services
et équipement

Compagnons
animaux

Greffons

Armes et
armures
bestiales

Objets
alchimiques

Matériel
d'aventurier

Armes de siège
pour gros gibier
Catalyseurs de
sort

Ménagerie
de Golarion

Les Gardiens
de la nature

Épilogue :
la conclusion
d'un voyage

Glossaire et index

ARMES ET ARMURES BESTIALES

De la plus simple armure de peau aux armes à feu des bêtes magiques, les habitants de Golarion utilisent depuis longtemps les dons de la nature pour fabriquer des équipements plus efficaces.

ARMURE

CUIR D'HODAG

OBJET 8

PEU COURANT INVESTI MAGIQUE

Prix 500 po

Utilisation armure portée ; **Encombrement** 1

Teintée de vert et de blanc et ornée des épines naturelles d'un hodag, cette *armure de cuir clouté d'immortalité +1* (*Grand Bazaar* p. 83) est imposante, surtout lorsque son porteur fonce sur vous.

Activer-Projection hodag ♦♦ (concentration, manipulation) ; **Effet.**

Vous Marchez rapidement jusqu'à votre Vitesse et faites une Frappe à la fin de votre déplacement. Si votre Frappe réussit, tentez un test d'Athlétisme contre le DD de Vigueur de la créature. En cas de succès, la créature est projetée à 3 m en ligne droite dans la direction de votre choix et se retrouve à terre. Si la créature heurte un objet solide, elle subit 1d6 points de dégâts contondants avant de se retrouver à terre. Au lieu de cela, vous pouvez lancer la créature directement en l'air. La créature atterrit dans la case qu'elle occupait et subit 1d6 dégâts contondants et se retrouve à terre. Vous ne pouvez pas utiliser à nouveau ce pouvoir avant 1d4 rounds.

Conditions de fabrication. Les matières premières initiales doivent inclure la peau d'un hodag (*Bestiaire* 2 p. 166).

ÉCAILLES DE MAMLAMBO

OBJET 10

RARE INVESTI MAGIQUE

Prix 990 po

Utilisation armure portée ; **Encombrement** 2

La faible lueur sous les épaisses écailles vertes de cette *armure d'écailles de résilience +1* en trahit l'origine.

Activer-leurre lumineux ♦ (concentration, lumière, manipulation, mental, visuel) ; **Fréquence** 1 fois/jour ; **Effet.** Les *écailles du mamlambo* émettent une faible lumière dans un rayon de 6 m. La lueur a une durée de 1 min, mais vous pouvez l'éteindre par une action Interagir. Une créature qui commence son tour dans la lumière doit tenter un jet de Volonté DD 26. Quel que soit le résultat de la sauvegarde, la créature est ensuite immunisée pendant 1 h.

Succès critique. La créature n'est pas affectée.

Succès. La créature est ralentie 1 pendant 1 round.

Échec. La créature est fascinée, et tant qu'elle reste dans la lumière, elle doit dépenser au moins 1 de ses actions à chacun de ses tours pour se rapprocher de sa source. Si la créature termine son déplacement adjacente à vous, elle est ralentie 1 jusqu'à ce qu'elle soit hors de la lumière ou jusqu'à ce que vous fassiez une Frappe contre elle.

Échec critique. Comme un échec, mais pendant qu'elle est ralentie, la créature est également prise par surprise contre la première Frappe que vous portez contre elle.

Conditions de fabrication. Les matières premières initiales doivent comprendre les écailles et la peau d'un mamlambo (*L'Étendue du Mwangi des prédictions perdues* p. 304).

PLAQUE DE MANTE

OBJET 13

RARE INVESTI MAGIQUE

Prix 2800 po

Utilisation armure portée ; **Encombrement** 4

Les magnifiques plaques de ce *harnois préparé supérieur de résilience +2* sont façonnées à partir de la carapace d'une mante meurtrière, offrant une excellente protection avec une flexibilité accrue. Lorsque vous portez une *plaque de mante*, vous bénéficiez d'un bonus d'objet de +2 à votre DD d'Athlétisme.

Activer - Brassards-mandibules ♦♦ (concentration, manipulation) ;

Effet. Effectuer une Frappe au corps à corps. Si vous réussissez, la cible est touchée par les pointes des avant-bras de l'armure et subit 6d6 dégâts perforants supplémentaires (jet de Réflexes basique DD 30).

Conditions de fabrication. Les matières premières initiales doivent inclure les pattes et la carapace d'une mante meurtrière (*Livre des monstres* p. 246).

BOUCLIERS

BOUCLIER DE CHITINE DU VER ARCTIQUE

OBJET 12

PEU COURANT INVESTI MAGIQUE

Prix 1800 po

Utilisation tenu dans une main ; **Encombrement** 4

Ce pavoi constamment bordé de givre est fabriqué à partir de sections imbriquées de la chitine d'un ver des cavernes arctique. Il a Solidité 13, PV 104 et SR 52.

Activer-Froid glacial ♦ (concentration, froid, manipulation) ; **Effet.**

Vous levez le bouclier et une brume glacée commence à s'en échapper. Jusqu'au début de votre prochain tour, vous gagnez résistance 5 au froid et toute créature qui termine son tour adjacente à vous subit 3d6 dégâts de froid (jet de Réflexes basique DD 29).

Conditions de fabrication. Les matières premières initiales doivent inclure de la chitine provenant d'un ver des cavernes arctique (*Livre des monstres* p. 343).

KLAR D'HIPPOTAME

OBJET 10

PEU COURANT INVESTI MAGIQUE

Prix 1000 po

Utilisation tenu dans une main ; **Encombrement** 1

Ce *klar de Frappe +1* (*La Crypte aux trésors*) est fabriqué à partir du crâne d'un hippopotame, l'une de ses canines faisant office de lame. Lorsque vous maniez un *klar d'hippopotame*, vous gagnez un bonus d'objet de +1 aux tests d'Intimidation.

Activer- Mâchoires engloutissantes ♦ (manipulation) ;

Fréquence 1 fois/jour ; **Effet.** Les mâchoires d'hippopotame du bouclier s'ouvrent démesurément. Effectuez une Frappe au corps à corps avec la lame du klar en ciblant deux créatures adjacentes l'une à l'autre. Faites le jet d'attaque et de dégâts une seule fois et appliquez-les à chaque créature séparément. Cela compte comme deux attaques pour votre malus d'attaques multiples.

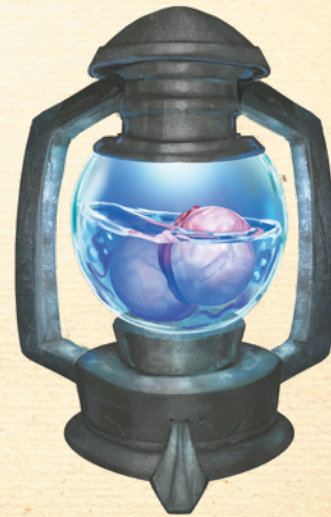
Conditions de fabrication. Les matières premières initiales doivent comprendre le crâne entier d'un hippopotame.



CESTE D'ANKHRAV



FRONDE
LANGUE-DE-FOUET



LANTERNE SCARABÉE-FLASH

ARMES

APPENDICES DE CALAMAR GÉANT

OBJET 10

PEU COURANT MAGIQUE

Prix 750 po

Utilisation tenus à une main ; Encombrement 1

Trois tentacules séchés d'un calamar géant, hérissés d'épines de diodon, ont été mêlés ensemble pour former ce robuste fouet sanglant +1. D'un habile mouvement du poignet, ils peuvent se déployer en un arc mortel de barbes venimeuses.

Activer-Barrage de poison ♦♦ (manipulation) ; **Fréquence** 1 fois/heure ; **Effet**. Vous balayez avec les trois tentacules du fouet tout ce qui se trouve dans un cône de 4,5 m. Chaque créature présente dans le cône doit tenter un jet de Vigueur basique DD 27 ou subir 4d6 dégâts de poison. En cas d'échec critique, la créature subit également 1d6 points de dégâts de poison persistants.

Conditions de fabrication. Les matières premières initiales doivent inclure trois tentacules d'un calamar géant (*Bestiaire* 2 p. 45).

ARBALÈTE DES MARÉES

OBJET 13

RARE EAU MAGIQUE

Prix 2800 po

Utilisation tenue à 2 mains ; Encombrement 1

Le bec et les serres d'un faucon-marée forment le mécanisme de déclenchement de cette arbalète de frappe supérieure +2. Sa poignée est constamment humide, mais cela n'affecte pas votre capacité à tenir l'arme. Lorsqu'elle est utilisée en combat aquatique, une arbalète des marées ne voit pas ses facteurs de portée réduits de moitié. Une arbalète des marées inflige 1d4 dégâts contondants supplémentaires sur une Frappe réussie. Sur un coup critique, les dégâts supplémentaires de l'arc sont à la place de 1d4 dégâts d'éclaboussures contondants, et la cible doit réussir un jet de Réflexes DD 31 ou être repoussée de 1,5 m. L'effet critique spécialisé de l'arbalète s'applique aux créatures dotées du trait eau même si ce n'est pas le cas normalement.

Activer-Houle du typhon ♦♦ (eau, manipulation) **Fréquence** 1 fois/jour ; **Effet**. L'arbalète des marées produit un torrent d'eau sur une ligne de 9 m, infligeant 8d6 dégâts contondants (jet de Vigueur basique DD 30). Les créatures qui ratent ce jet de sauvegarde sont également mises à terre.

Conditions de fabrication. Les matières premières initiales doivent comprendre le bec, les serres et plusieurs plumes d'un faucon-marée (*Bestiaire* 3 p. 105).

ARC À TÊTE FENDUE

OBJET 7

PEU COURANT MAGIQUE

Prix 360 po

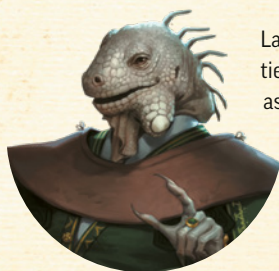
Utilisation tenu à 2 mains ; Encombrement 2

Cet arc long de déplacement de frappe +1 (*Grand Bazaar* p. 90) est garni de la chair d'une hydre déchue et de gravures ornementales sur la poignée qui représentent le nombre de têtes de l'hydre avant qu'elle ne soit tuée. Lorsque vous maniez l'arc en combat, vous regagnez 2 points de vie au début de chacun de vos tours.

Activer-Flèche à deux têtes ♦♦ (manipulation) ; **Effet**. Vous imprégnez votre flèche des propriétés d'une hydre, la divisant en deux et envoyant chacune d'elles vers un ennemi différent. Effectuez deux Frappes à distance, chacune contre une cible différente. Les deux cibles doivent être dans votre ligne de mire et à moins de 15 m de vous. Les deux Frappes comptent pour votre malus d'attaques multiples, mais ce dernier n'augmente qu'une fois les deux attaques effectuées. De plus, après avoir utilisé ce pouvoir, vous ne regagnez pas de points de vie en maniant l'arc à votre prochain tour.

Activer-Flèche à cinq têtes ♦♦ (manipulation) ; **Fréquence** 1 fois/jour ; **Effet**. Vous effectuez une Frappe puissante avec toute la férocité d'une hydre contre une cible située dans votre premier facteur de portée. Si la Frappe est réussie, la flèche inflige des dégâts comme d'habitude, puis traverse la cible en se divisant en quatre. Choisissez quatre autres cibles dans un rayon de 9 m autour de la cible initiale et effectuez une seule Frappe à distance avec votre malus d'attaques multiples, en comparant le résultat à la CA de chaque cible secondaire. Après avoir utilisé ce pouvoir, vous ne regagnez pas de points de vie en maniant l'arc avant vos prochains préparatifs quotidiens.

Conditions de fabrication. Les matières premières initiales doivent inclure la chair d'une tête coupée d'une hydre (*Livre des monstres* p. 223).



Question d'éthique

La question de l'utilisation de parties de monstres dans les armes est assez complexe. Bien que nous, les iruxis, soyons habitués à chasser ou à utiliser des parties d'animaux dans nos outils, ma grand-mère m'a toujours enseigné que nous devions nous efforcer de prendre ce que nous pouvons de manière durable et de façon à minimiser la souffrance. Récupérer les plumes d'oiseau-tonnerre nécessaires à la fabrication d'un héraut de la tempête permet d'obtenir une arme d'une qualité non négligeable, et une seule créature peut ainsi fournir les matières premières d'un village pendant de nombreuses années. Bien sûr, le monde est aussi plein de créatures ignobles. Je n'ai jamais connu de dégoût à la vue d'une arme à feu de complainte de cauchemar, par exemple, car rares sont ceux qui protestent contre la défaite de ces bêtes de l'enfer.

CESTE D'ANKHRAV

PEU COURANT MAGIQUE

Prix 90 po

Utilisation tenu à une main ; **Encombrement** L

De l'acide coule des mandibules d'un ankhraiv qui dépassent de ce ceste +1 (*Armes à feu & équipement*). Les coups portés avec cette arme infligent 1 point de dégâts d'acide supplémentaire.

Activer-Pointes caustiques ♦ (concentration) ; **Fréquence** 1 fois/heure ; **Effet**. Jusqu'à la fin de votre prochain tour, vos Frappes avec le ceste d'ankhraiv infligent 1d6 points de dégâts d'acide persistants supplémentaires.

Conditions de fabrication. Les matières premières initiales doivent inclure les mandibules d'un ankhraiv (*Livre des monstres* p. 19).

FAUX BUVEUSE DE SANG

PEU COURANT MAGIQUE

Prix 340 po

Utilisation tenue à 2 mains ; **Encombrement** 2

Cette faux de frappe +1 est fabriquée à partir des branches cruelles et noircies de l'arbre-faux carnivore, qui boit avec avidité le sang versé.

Activer-Enracinner dans le sang ♦ (manipulation) ; **Conditions**.

Votre dernière action a été une Frappe réussie avec cette arme et votre cible ne subit actuellement aucun dégât de saignement persistant ; **Effet**. Vous brisez un morceau de la faux buveuse de sang à l'intérieur de votre ennemi pour qu'il se nourrisse de son sang et se transforme en un nouvel arbre. La cible subit 1 dégât de saignement persistant à la fin de son tour. Chaque échec à stopper l'hémorragie augmente ces dégâts de saignement de 1 alors qu'un petit arbre-faux pousse à partir de la blessure, jusqu'à un maximum de 3 dégâts de saignement persistants.

Activer-Frappe de la pousse ♦ (concentration) ; **Conditions**. Une cible a un fragment de faux buveuse de sang cassé en elle et n'a pas réussi à se remettre des dégâts de saignement persistants pendant 3 tours consécutifs ; **Effet**. La pousse de l'arbre-faux devient assez grande pour être commandée. Elle effectue une Frappe au corps à corps contre la cible ou une créature adjacente à la cible, avec +18 pour toucher et inflige 1d10 points de dégâts tranchants.

Conditions de fabrication. Les matières premières initiales doivent comprendre des branches et des racines d'un arbre-faux (*Bestiaire* 2 p. 19).

FLÉAU DE LA CHIMÈRE

OBJET 9

PEU COURANT MAGIQUE

Prix 700 po

Utilisation tenu à 2 mains ; **Encombrement** 2

Les trois têtes de ce fléau de guerre de frappe +1 sont façonnées pour ressembler aux têtes d'une chimère. Des fragments d'os conservés de la créature sont fusionnés avec le métal de chaque tête, remplaçant le poids typique à l'extrémité de la chaîne. Chaque tête a été rétrécie et conservée pour être utilisée. Vous ne pouvez avoir qu'une seule tête active à la fois et vous ne pouvez utiliser que la capacité de cette tête, tandis que les deux autres sont suspendues au pommeau. Changer de tête nécessite une action Interagir.

Dragon. Cette tête inflige des dégâts perforants au lieu des dégâts contondants normaux, plus 1 type de dégâts basé sur la tradition magique de la tête de dragon de la chimère (**Arcanique** force ; **Divine** esprit ; **Occulte** mental ; **Primordiale** acide, électricité, feu, froid, poison ou son, au choix lors de la création de l'objet).

Activer - Souffle explosif ♦ (concentration) ; **Fréquence** une fois toutes les 10 min ; **Conditions**. Votre dernière action a été une Frappe réussie ; **Effet**. Vous puisez dans l'énergie résiduelle de la tête de dragon et la libérez sous la forme d'un petit souffle explosif. Cela inflige 2d6 points de dégâts du type de dégâts supplémentaires du dragon dans une explosion de 3 m centrée autour d'un angle de l'espace occupé par la cible. Après l'avoir utilisé, la tête de dragon perd son type de dégâts supplémentaires. Vous pouvez consacrer 10 min de repos pour recharger la tête.

Lion. Cette tête inflige des dégâts perforants au lieu des dégâts contondants normaux, plus 1 dégât de précision supplémentaire si la cible est prise par surprise.

Activer-Tourbillon bondissant ♦♦ (concentration) ; **Fréquence** une fois toutes les 10 min ; **Conditions**. Vous n'avez pas fait d'attaque ce tour-ci ; **Effet**. Vous puisez dans la vitesse de prédation d'un lion. Vous Marchez rapidement jusqu'à la moitié de votre Vitesse et effectuez une Frappe contre une cible. Si cette créature se trouve à portée d'allonge d'un allié, qu'il soit normalement en mesure d'assurer une prise en tenaille ou non, cette créature est considérée comme prise par surprise contre votre Frappe. Vos dégâts de précision supplémentaires contre une créature prise par surprise passent à 1d4. Après avoir utilisé cette technique, la tête de lion perd ses dégâts de précision supplémentaires. Vous pouvez consacrer 10 min de repos pour recharger la tête.

Chèvre. Si votre dernière action a été de Marcher rapidement à au moins la moitié de votre Vitesse, cela inflige 1d4 points de dégâts de force supplémentaires.

Activer - Cornes de charge ♦♦♦ (concentration) ; **Fréquence** une fois toutes les 10 min ; **Effet**. Vous faites tourner la masse avec toute la force d'un bélien en train de charger. Effectuez une Frappe contre un maximum de trois ennemis à portée de votre allonge. Les deux premières Frappes se font avec votre bonus d'attaque actuel, et la troisième avec le malus d'attaque normale. En cas de réussite, la cible subit 1d6 points de dégâts de force supplémentaires et est repoussée de 1,5 m, ou de 3 m en cas de coup critique. Après avoir utilisé cette technique, la tête

de chèvre perd ses dégâts de force supplémentaires. Vous pouvez consacrer 10 min de repos pour recharger la tête.

Conditions de fabrication. Les matières premières initiales doivent inclure les trois têtes d'une chimère (*Livre des monstres* p. 56).

FRONDE LANGUE-DE-FOUET

OBJET 11

PEU COURANT MAGIQUE

Prix 1250 po

Utilisation tenue à une main ; **Encombrement** L

Il s'agit d'une *fronde de frappe* +2 fabriquée à partir du cou, de la mâchoire et de la langue d'un mobogo pour ressembler à sa bouche. La langue s'enroule autour de chaque bille, qui est propulsée d'un simple coup de poignet. À chaque lancer retentit un petit croassement.

Activer-Croassement réconfortant ♦♦ (audible, concentration, émotion, manipulation, mental) ; **Fréquence** 1 fois/jour ; **Effet.** Vous brandissez votre fronde et en manipulant la poignée vous imitez le chant croassant d'un mobogo. Les alliés situés dans un rayon de 7,5 m bénéficient d'un bonus de statut de +1 aux jets de sauvegarde contre les effets de terreur pendant 1 round. Vous pouvez Maintenir cet effet pendant 4 rounds. Pendant ce temps, vous ne pouvez pas utiliser la fronde pour effectuer des Frappes ou activer son pouvoir Langue de torsion. Après avoir utilisé Croassement réconfortant, vous pouvez recharger ce pouvoir une fois par jour en donnant à la fronde un nombre de litres d'eau égal au double du nombre de rounds pendant lesquels le Croassement réconfortant a été actif. Par exemple, si vous avez activé mais pas Maintenu Croassement réconfortant, vous aurez besoin de 2 litres d'eau pour le recharger. Si vous activez ce pouvoir et que vous le Maintenez pendant 1 round, vous aurez besoin de 4 litres d'eau.

Activation - Langue de torsion ♦♦ (manipulation) ; **Conditions.** La fronde n'est pas chargée ; **Effet** Vous déployez complètement la langue de la fronde pour saisir une créature dans un rayon de 6 m, et tentez de la déplacer. Tenter un test d'Athlétisme contre le DD de Force de la créature. En cas de succès, vous pouvez déplacer la créature jusqu'à 4,5 m dans n'importe quel espace situé à moins de 6 m de vous. Si vous ciblez un allié volontaire avec ce pouvoir, vous réussissez automatiquement le test d'Athlétisme.

Conditions de fabrication. Les matières premières initiales doivent inclure la gorge, la langue et la peau d'un mobogo (*Bestiaire* 3 p. 187).

HÉRAUT DE LA TEMPÊTE

OBJET 12

PEU COURANT ÉLECTRICITÉ MAGIQUE SON

Prix 2000 po

Utilisation tenu à une main ; **Encombrement** L

Cet *éventail de combat de tonnerre de foudre de frappe* +2 (*La Crypte aux trésors*) est fabriqué à partir des plumes crépitantes d'oiseaux-tonnerre pour ressembler à l'une de ses puissantes ailes. Canalisant la nature tempétueuse de l'oiseau, quand vous brandissez un *héraut de la tempête*, vous êtes enveloppé d'une nuée orageuse de vent et d'électricité, qui vous confère une résistance 5 contre les dégâts d'électricité et de son.

Activer - Appel de la tempête ♦♦ (concentration, magique, manipulation) ; **Fréquence** 1 fois/jour ; **Effet.** Vous canalisez toute la puissance d'une tempête dont vous êtes l'épicentre. Toutes les créatures situées à moins de 9 m subissent 3d10 dégâts d'électricité et 3d10 dégâts de son (jet de Réflexes basique DD 30).

Conditions de fabrication. Les matières premières initiales doivent inclure les plumes d'un oiseau-tonnerre (*Bestiaire* 2 p. 217).

KATAR DE CROC DE SHULN

OBJET 12

RARE MAGIQUE

Prix 2100 po

Utilisation tenu à une main ; **Encombrement** L

Ce *katar de frappe supérieure* +2, créé de main de maître à partir d'un croc de shuln mêlé d'adamantium, peut perforer même les armures les plus résistantes.

Activer-Critique perforant ♦ (concentration) ; **Fréquence** 1 fois/round ; **Conditions.** Votre dernière action était d'obtenir un coup critique avec le *katar de croc de shuln* contre une créature qui porte une armure ; **Effet.** Vous infligez le même nombre de points de dégâts que le coup critique à l'armure de la créature, en ignorant toute Solidité inférieure à 10, comme l'adamantium.

Conditions de fabrication. Les matières premières initiales doivent inclure un croc de shuln (*Livre des monstres* p. 323).

MAILLET DU CATOBLÉPAS

OBJET 13

PEU COURANT MAGIQUE POISON

Prix 2800 po

Utilisation tenu à 2 mains ; **Encombrement** 2

La puanteur putride émanant des bois de catoblépas qui ornent ce *maillet d'écrasement supérieur de frappe supérieure* +2 interfère avec votre sens de l'odorat. En maniant cette arme, vous gagnez un bonus d'objet de +2 aux jets de sauvegardes contre les effets olfactifs.

Activer - Puanteur infâme ♦ (manipulation, olfactif) ; **Conditions.** Votre dernière action a été une Frappe réussie avec le maillet du catoblépas ; **Effet.** La cible doit réussir un jet de Vigueur DD 30 ou être malade 1 (plus ralentie 1 tant qu'elle est malade en cas d'échec critique). Une créature qui réussit son jet de sauvegarde devient immunisée contre Puanteur infâme pendant 1 min.

Conditions de fabrication. Les matières premières initiales doivent comprendre des bois de catoblépas (*Bestiaire* 2 p. 47).

MASSE DU SCORPION NOIR

OBJET 15

PEU COURANT MAGIQUE POISON

Prix 6,250 po

Utilisation tenue dans une main ; **Encombrement** 2

Le dard massif d'un scorpion noir ajoute un poids important à cette *masse d'armes effrayante de frappe supérieure* +2. En cas de coup critique, la cible est exposée au venin de scorpion noir.

Venin de scorpion noir (poison) **Jet de sauvegarde** DD Vigueur 36 ; **Durée maximale** 6 rounds ; **Stade 1** 2d12 dégâts de poison et maladroït 2 (1 round) ; **Stade 2** 3d12 dégâts de poison, maladroït 2 et ralenti 1 (1 round) ; **Stade 3** 4d12 dégâts de poison, maladroït 4 et ralenti 2 (1 round).

Conditions de fabrication. Les matières premières initiales doivent inclure le dard intact d'un scorpion noir (*Bestiaire* 2 p. 255).

MÉTÉORE CONSTRICTEUR

OBJET 8

PEU COURANT MAGIQUE

Prix 450 po

Utilisation tenu à 2 mains ; **Encombrement** 2

Les poids de ce *marteau météore de frappe* +1 (*La Crypte aux trésors*) ont la forme de têtes de serpent, et des écailles d'anaconda ornent la chaîne.

Activer - Chaîne de constriction ♦ (concentration) ; **Conditions.** Votre dernière action a été une Frappe ou un Croc-en-jambe réussi avec le *météore constricteur* ; **Effet.** La chaîne du marteau météore s'enroule autour de la cible et l'enserme. Tenter un test



Avant-propos :
ma quête
des Gardiens

Le Zootrope
et son équipage

Techniques
et astuces

Services
et équipement

Compagnons
animaux

Greffons

Armes et
armures
bestiales

Objets
alchimiques

Matériel
d'aventurier

Armes de siège
pour gros gibier

Catalyseurs de
sort

Ménagerie
de Golarion

Les Gardiens
de la nature

Épilogue :
la conclusion
d'un voyage

Glossaire et index

d'Athlétisme pour Saisir la créature avec un bonus d'objet de +1. En cas de succès, en plus d'être empoignée, la cible subit 1d10+7 dégâts contondants.

Conditions de fabrication. Les matières premières initiales doivent inclure les écailles d'un anaconda géant (*Livre des monstres* p. 321).

PIC DE GUERRE DU LIMIER TROLL

OBJET 4

MAGIQUE

Prix 100 po

Utilisation tenu à 2 mains ; Encombrement 2

Ce grand pic de guerre de frappe +1 porte une tête cloutée avec les défenses d'un limier troll.

Activer-Frappe vorace ♦♦ (magique, manipulation) ; **Effet.** Vous frappez avec le pic de guerre du limier troll, transférant une partie de l'appétit légendaire d'un limier troll à la cible. Un ennemi vivant qui subit les dégâts de l'attaque doit tenter un jet de Volonté DD 19.

Succès critique. La créature n'est pas affectée.

Succès. La créature souffre de la faim, et est prise par surprise pendant 1 round.

Échec. La créature souffre d'une faim dévorante, est prise par surprise pendant 1 round et affaiblie 1 pendant 1 min. Si la créature consomme une quantité quelconque de nourriture ou de boisson (y compris une potion), l'état affaibli prend fin.

Échec critique. Comme un échec, mais la créature est affaiblie 2 et chaque consommation de nourriture ou de boisson réduit de 1 l'intensité de son état affaibli.

Conditions de fabrication. Les matières premières initiales doivent inclure les dents et la langue d'un limier troll (*Bestiaire* 2 p. 192).

Armes à feu

BRISE-SORTS LEYDROTH

OBJET 17

RARE MAGIQUE

Prix 15 000 po

Utilisation tenu à 2 mains ; Encombrement 2

Le larynx d'un leydroth, une créature dangereuse dont le rugissement peut défaire la magie, est intégré au mécanisme de mise à feu de ce tromblon de frappe supérieure +3 (*Armes à feu & équipement*).

Activer-Déflagration dissipante ♦♦ (manipulation) ;

Fréquence 1 fois/jour ; **Effet.** Le brise-sorts leydroth libère un cône d'énergie de dissipation de 9 m. Tenter un seul test de contre à +25 contre chaque sort ou effet magique dans la zone, ainsi que contre un objet ou effet présent sur chaque créature dans la zone, avec les effets de dissipation de la magie.

Conditions de fabrication. Les matières premières initiales doivent inclure le larynx d'un leydroth (*Bestiaire* 2 p. 185).

CROC DE FULMINATION

OBJET 4

PEU COURANT MAGIQUE

Prix 115 po

Utilisation tenu à 2 mains ; Encombrement 2

La crosse et le canon de cette épée-pistolet de frappe +1 (*Armes à feu & équipement*) sont recouverts d'écailles d'un serpent orageux. Leurs propriétés isolantes confèrent à leur porteur une certaine protection contre l'électricité.

Activer-Paratonnerre ⤵ **Déclencheur.** Vous subissez des dégâts d'électricité ; **Effet.** Vous gagnez résistance 5 contre les dégâts déclencheurs, et le croc de fulmination crépite avec l'énergie absorbée. Vous pouvez Interagir pour modifier le mode d'utilisation

actuelle de l'épée (de corps à corps à distance, ou de distance à corps à corps). La prochaine Frappe au corps à corps que vous ferez avec le croc de fulmination dans la minute qui suit inflige 1d6 dégâts supplémentaires d'électricité. Au bout d'une minute, l'énergie absorbée se dissipe.

Conditions de fabrication. Les matières premières initiales doivent comprendre les écailles d'un serpent orageux (voir p. 194).

DÉTENTE D'ALICORNE

OBJET 15

RARE MAGIQUE

Prix 6 500 po

Utilisation tenue à une main ; Encombrement 1

Ce jezail de frappe supérieure +2 (*Armes à feu & équipement*) est équipé d'une corne d'alicorne conservée montée sous le canon. Une telle corne est généralement accordée de plein gré par la créature à la fin de sa vie naturelle, mais certains armuriers malveillants l'acquièrent par la violence.

Activer-Rayon éclatant ♦♦ (manipulation) ; **Fréquence** 1 fois/jour ;

Effet. La détente d'alicorne projette un rayon lumineux sur une ligne de 18 m. Les créatures dans la zone d'effet subissent 6d6 dégâts de feu et doivent tenter un jet de Vigueur DD 33.

Succès critique. La créature n'est pas affectée.

Succès. La créature subit la moitié des dégâts et est éblouie 1.

Échec. La créature subit la totalité des dégâts et est aveuglée pendant 1 round.

Échec critique. La créature subit le double des dégâts et est aveuglée pendant 1 min.

Conditions de fabrication. Les matières premières initiales doivent inclure une corne d'alicorne (voir p. 172).

HYDRO-CANON

OBJET 5

PEU COURANT MAGIQUE

Prix 150 po

Utilisation tenu à une main ; Encombrement 1

Ce canon à main de frappe +1 (*Armes à feu & équipement*) est fabriqué en enveloppant le groupe d'organes producteurs d'eau d'un grodair autour de son canon, ce qui élimine le besoin de munitions, bien que le tissu vivant doive être entretenu avec 1 pa de nourriture nutritive spécialisée chaque jour. Si ce n'est pas le cas, son test d'incident de tir est DD 10. Si vous échouez à ce test d'incident de tir, l'organe éclate, vous infligeant un montant de dégâts contondants égal au double du nombre de dés de dégâts de l'arme et l'hydro-canon est alors brisé.

Activer-Tir bidouillé ♦♦ (manipulation) ; **Fréquence** 1 fois/min ; **Effet.**

Vous manipulez le régulateur de pression de l'hydro-canon puis vous effectuez une Frappe à distance. Une attaque réussie a un effet supplémentaire qui dépend de la configuration modulaire dans laquelle se trouve l'hydro-canon.

- **Contondant.** La cible est repoussée à 1,5 m de vous ; ce déplacement forcé est augmenté à 3 m avec un coup critique.
- **Perforant.** La cible subit un malus de circonstances de -3 m à sa Vitesse pendant 1 round.
- **Tranchant.** La cible subit 1d6 dégâts de saignement persistants.

Conditions de fabrication. Les matières premières initiales doivent inclure l'amas d'organes extradimensionnel extrait d'un grodair (*Bestiaire* 2 p. 157). Récolter les organes d'un grodair de cette manière diffère grandement de la méthode normale ; cela prend une heure et il faut réussir un test d'Arcanes DD 22. En cas d'échec critique, l'amas d'organes éclate et inflige 4d6 dégâts contondants à la personne ayant voulu le récolter.

LAMENTATION DE DESTRIER NOIR

OBJET 6

PEU COURANT MAGIQUE

Prix 230 po

Utilisation tenue en 1 main ; **Encombrement** 1

Construite rituellement à partir des os d'un destrier noir, une *lamentation de destrier noir* est un *pistolet-rapière de frappe +1* (Armes à feu & équipement). De minces volutes de fumée sombre enveloppent continuellement la lame tachetée de rouge.

Activer—Voile fumant ♦♦ (manipulation) ; **Fréquence** 1 fois/jour ;

Effet. Pendant 1 min, la lamentation du destrier noir dégage continuellement une épaisse fumée noire qui confère l'état masqué dans une aura de 4,5 m autour du porteur de l'arme. Le porteur de la *lamentation du destrier noir* peut voir à travers cette fumée. Une créature qui commence son tour dans la zone devient malade 2 (jet de Vigueur DD 23 Force pour annuler) et est ensuite immunisée contre la maladie provoquée par la fumée pendant 1 min. Le porteur de la *lamentation du destrier noir*, toute créature qui retient son souffle (ou qui n'a pas besoin de respirer) et toute créature immunisée contre le poison sont immunisés contre l'effet de maladie de l'aura, mais pas contre l'état masqué.

Conditions de fabrication. Les matières premières initiales doivent inclure les os des côtes et le feu intérieur d'un destrier noir (*Livre des monstres* p. 81).

PISTOLET HURLEUR

OBJET 10

RARE MAGIQUE

Prix 1100 po

Utilisation tenu à une main ; **Encombrement** 1

Conçu par un armurier comme un défi personnel, le *pistolet hurleur* est une version miniature de l'arme de siège appelée la *corne sonique* (voir p. 115) dont le marteau frappe un orbe de résonance pour générer des faisceaux d'énergie sonique. Un *pistolet hurleur* est un *pistolet dragon de frappe +1* (Armes à feu & équipement) qui inflige des dégâts de son au lieu de dégâts perforants et n'a pas le trait commotion.

Activer - Éclat résonnant ♦♦ (manipulation) ; **Fréquence** 1 fois/jour ; **Conditions.** Le *pistolet hurleur* est chargé ; **Effet.** Vous tenez le marteau du *pistolet hurleur* pour qu'il frappe l'orbe de résonance plus fort que la normale. Le canon tire une rafale concentrée d'énergie sonique qui brise une pierre ou une surface rocheuse proche, provoquant une explosion de 3 m au point d'impact dans le premier facteur de portée de l'arme. Les créatures dans la zone subissent 5d6 dégâts perforants (jet de Réflexes basique DD 27).

Conditions de fabrication. Les matières premières initiales doivent inclure de la poudre de corne d'un soniphak (voir p. 143), transformée en orbe de résonance.

OBJETS TENUS

CORNEMUSE EN PEAU DE CAUTHOOJ

OBJET 13

PEU COURANT MAGIQUE

Prix 2600 po

Utilisation tenue à 2 mains ; **Encombrement** 2

La partie principale de cette cornemuse est fabriquée à partir de la peau séchée d'un cauthooj, avec les plumes encore attachées. Les cordes vocales de l'oiseau sont transformées en anches de l'instrument. Les tuyaux accordent un bonus d'objet de +2 aux tests de Représentation lorsqu'ils sont utilisés pour jouer de la musique.

Munitions des armes à feu bestiales

Les armes à feu bestiales ne sont pas chargées avec les mêmes balles ou la même poudre que les armes à feu ordinaires, mais nombre d'entre elles utilisent encore des munitions. La plupart sont équipées de balles spécialement conçues, vendues par paquets de 10, qui coûtent 1 pa et ont un Encombrement léger. Les deux armes présentées ici qui fonctionnent différemment sont le *pistolet hurleur*, qui n'utilise pas de munitions, et l'*hydro-canon*, qui produit ses propres munitions s'il est alimenté.

Activer-Fugue de désorientation ♦♦ (audible, manipulation, mental, mise hors de combat) ; **Fréquence** 1 fois/heure ; **Effet.** Vous jouez plusieurs notes, modifiant rapidement leur hauteur et leur tonalité. Chaque créature située dans un rayon de 6 m doit tenter un jet de Volonté DD 31 pour résister au chant. Les créatures qui tentent cette sauvegarde sont ensuite immunisées contre Fugue de désorientation pendant 1 min.

Succès critique. La cible n'est pas affectée et son immunité temporaire à la Fugue de désorientation passe à 1 h.

Succès. La cible n'est pas affectée.

Échec. La cible est confuse pendant 1 round.

Échec critique. La cible est confuse pendant 1 round et s'attaque immédiatement à elle-même (de la manière habituelle pour s'attaquer soi-même lorsqu'on est confus). Cette Frappe n'accorde pas à la créature un test nu pour se remettre de la confusion.

Activer-Accord destabilisant ↻ (audible, mental) ; **Déclencheur.** Une créature à moins de 9 m tente une Frappe au corps à corps contre vous ou un allié ; **Effet.** Vous produisez un gazouillement saccadé qui semble venir d'ailleurs. La créature ayant déclenché cette réaction doit faire un jet de Volonté DD 31. En cas d'échec, la créature redirige la Frappe vers une autre créature de votre choix à portée d'allonge de sa Frappe au corps à corps. Si aucune autre créature n'est à portée, la créature affectée subit un malus de -2 à sa Frappe.

Conditions de fabrication. Les matières premières initiales doivent inclure la peau et les cordes vocales d'un cauthooj (*Livre des monstres* p. 47).

LANTERNE SCARABÉE-FLASH

OBJET 3

PEU COURANT MAGIQUE

Prix 50 po

Utilisation tenue à une main ; **Encombrement** 2

Cette modeste lanterne à capuchon contient une masse d'œufs de scarabée-flash suspendus dans une solution magique. Elle éclaire dans un rayon de 13,5 m (et une lumière faible sur 13,5 m supplémentaires).

Activer-Projecteur ✨ (lumière, manipulation, visuel) ; **Fréquence** 1 fois/jour ; **Effet.** En actionnant un levier dissimulé dans la poignée de la lanterne, un petit courant passe à travers la solution. Les œufs s'illuminent et émettent une série d'éclairs brillants dans un cône de 9 m. Chaque créature dans la zone d'effet doit effectuer un jet de Vigueur DD 18.

Succès critique. La créature n'est pas affectée.

Succès. La créature est éblouie pendant 1 round.

Échec. La créature est aveugle pendant 1 round.

Échec critique. La créature est aveugle pendant 1 min.



Avant-propos :
ma quête
des Gardiens

Le Zootrope
et son équipage

Techniques
et astuces

Services
et équipement

Compagnons
animaux

Greffons

Armes et
armures
bestiales

Objets
alchimiques

Matériel
d'aventurier

Armes de siège
pour gros gibier

Catalyseurs de
sort

Ménagerie
de Golarion

Les Gardiens
de la nature

Épilogue :
la conclusion
d'un voyage

Glossaire et index

Conditions de fabrication. Les matières premières initiales doivent inclure les œufs d'un scarabée-flash (*Livre des monstres* p. 60).

LUTH ARACHNÉE

OBJET 11

PEU COURANT MAGIQUE

Prix 1300 po

Utilisation tenu à 2 mains ; **Encombrement** 1

Les cordes de ce luth en forme d'araignée sont fabriquées à partir de la toile d'une araignée goliath et les chevilles sont conçues à partir des filières de l'araignée. Un *luth arachnéen* vous confère un bonus d'objet de +2 aux tests de Représentation lorsque vous jouez de la musique avec l'instrument.

Activer-Accord d'entoilement >>> (manipulation) ; **Fréquence** 1 fois/heure ; **Effet.** Une toile collante est projetée dans un cône de 9 m lorsque vous grattez les cordes du luth. Chaque créature se trouvant dans la zone de la toile est immobilisée, sauf si elle réussit un jet de Réflexes DD 29.

Conditions de fabrication. Les matériaux initiaux doivent inclure les filières d'une araignée goliath (*Livre des monstres* p. 22), ainsi qu'une bobine de sa toile.

OBJETS PORTÉS

AMULETTE DU CHAT DES ENFERS

OBJET 7

PEU COURANT INVESTI MAGIQUE

Prix 350 po

Utilisation portée ; **Encombrement** -

Cette amulette en verre est fixée sur un support en acier en forme de cage et brille d'une lueur cramoisie inquiétante. Une partie du cœur brûlant d'un chat des enfers est scellée magiquement à l'intérieur. Lorsque vous portez l'amulette, vous bénéficiez d'un bonus d'objet de +1 aux tests de Discrétion effectués dans une lumière vive, et vous pouvez lancer le tour de magie *lumière* émanant de l'amulette comme un sort divin inné.

Activer-Bond invisible >>> (concentration, manipulation) ; **Fréquence** 1 fois/jour ; **Conditions.** Vous êtes dans une lumière vive ; **Effet.** Vous devenez invisible, vous Marchez rapidement à votre vitesse, puis vous effectuez une Frappe au corps à corps à la fin de ce déplacement. Après la Frappe, vous n'êtes plus invisible. Si, à n'importe quel moment de votre déplacement, vous quittez la lumière vive, vous n'êtes plus invisible et devez cesser de vous déplacer. Vous pouvez effectuer une Frappe au corps à corps si vous avez une cible à portée d'allonge.

Conditions de fabrication. Les matières premières initiales doivent inclure le cœur d'un chat des enfers (*Bestiaire* 2 p. 50).

BANDELETTES D'AMPHISBÈNE

OBJET 5

PEU COURANT INVESTI MAGIQUE

Prix 150 po

Utilisation gants portés ; **Encombrement** -

Vos mains passent à travers les bouches venimeuses de cette paire de bandelettes en peau d'amphibène. Vos Frappes à mains nues gagnent le trait polyvalent P. Les *bandelettes d'amphibène* peuvent être gravées de runes d'armes, à l'instar des *bandelettes de coups puissants*.

Activer-Double frappe venimeuse >>> (manipulation) ; **Fréquence** 1 fois/heure ; **Effet.** Effectuez deux Frappes à mains nues. Les deux Frappes comptent pour votre malus d'attaques multiples, mais le malus n'augmente qu'après les deux

attaques. Chaque coup inflige 1d6 points de dégâts de poison supplémentaires.

Conditions de fabrication. Les matières premières initiales doivent inclure la peau et les têtes d'un amphibène (*Bestiaire* 3 p. 16).

FOULARD D'ORM

OBJET 10

RARE INVESTI MAGIQUE

Prix 950 po

Utilisation collier porté ; **Encombrement** L

Ce foulard élaboré est façonné à partir de la peau traitée d'un orme aquatique. L'intérieur est tapissé des poils soyeux de la créature. Lorsque vous portez un *foulard d'orm*, votre forme se brouille légèrement, ce qui vous confère un bonus d'objet de +1 aux jets de sauvegarde contre les effets de détection, de révélation et de scrutation.

Activer-Forme aqueuse >>>> (concentration, eau) ; **Fréquence** 1 fois/jour ; **Effet.** Vous vous liquéfiez et devenez une simple flaque d'eau mouvante. Lorsque vous êtes sous cette forme, vous gagnez une Vitesse de nage de 13,5 m, vous réussissez automatiquement les tests d'Athlétisme pour Nager et vous bénéficiez d'un bonus de circonstances de +4 aux tests de Discrétion dans l'eau. Cependant, vous ne pouvez pas parler, utiliser vos autres objets ou pouvoirs, ou entrer dans une étendue d'eau salée lorsque vous êtes sous cette forme. Vous pouvez rester sous cette forme jusqu'à 1 h, mais vous pouvez reprendre votre forme normale en utilisant une action unique dotée du trait concentration.

Conditions de fabrication. Les matières premières initiales doivent inclure la peau et les poils d'un orme aquatique (*Bestiaire* 2 p. 222).

MANTEAU DU TIKBALANG

OBJET 8

PEU COURANT INVESTI MAGIQUE

Prix 425 po

Utilisation cape portée ; **Encombrement** 1

Cette longue cape en peau est cousue avec des poils d'ébène d'un tikbalang. Lorsque vous portez cette cape, vous subissez un malus d'objet de -2 aux jets de sauvegarde contre les illusions, mais vous bénéficiez d'un bonus d'objet de +2 aux tests de Duperie.

Activer-Fouet illusoire >>> (concentration, illusion, manipulation, mental) ; **Fréquence** 1 fois/jour ; **Effet.** Vous enveloppez votre corps du manteau, ce qui vous fait apparaître brièvement beaucoup plus grand que vous ne l'êtes. Effectuez une Frappe au corps à corps. Cette Frappe inflige 4d6 points de dégâts mentaux supplémentaires.

Conditions de fabrication. Les matières premières initiales doivent inclure la peau d'un tikbalang (*Bestiaire* 3 p. 273).

VOILE OCCULTE

OBJET 8

RARE INVESTI MAGIQUE

Prix 550 po

Utilisation masque porté ; **Encombrement** -

Ce doux voile qui couvre la bouche et le nez est fabriqué à partir de la fourrure lisse d'un chat occulte se fixe grâce à deux dents de la même bête. Chaque jour, lors des préparatifs quotidiens, vous devez brosser et huiler le voile. À la fin de l'activité, choisissez une tradition de magie (arcanique, divine, occulte ou primordiale). Vous gagnez un bonus d'objet de +1 à tous les jets de sauvegarde contre la magie de cette tradition jusqu'à vos prochains préparatifs quotidiens.



**CROC DE
FULMINATION**



**BRISE-SORTS
LEYDROTH**



**LAMENTATION DE
DESTRIER NOIR**



CORNEMUSE EN PEAU DE CAUTHOOJ



HYDRO-CANON

Activer-Saut dimensionnel ➤ (concentration, téléportation) ;
Fréquence 1 fois/jour ; **Déclencheur.** Vous réussissez un jet de sauvegarde contre un sort de la tradition choisie ; **Effet.** Votre voile se déploie et vous disparaissiez derrière lui. Vous utilisez les résidus de la magie du chat occulte pour vous téléporter instantanément

dans une case inoccupée à moins de 9 m. Si vous réussissez le jet de sauvegarde déclencheur, vous pouvez vous téléporter dans un rayon de 13,5 m.

Conditions de fabrication. Les matières premières initiales doivent inclure la peau et les dents d'un chat occulte (*Bestiaire* 2 p. 51).



Avant-propos :
ma quête
des Gardiens

Le Zootrope
et son équipage

Techniques
et astuces

Services
et équipement

Compagnons
animaux

Greffons

Armes et
armures
bestiales

Objets
alchimiques

Matériel
d'aventurier

Armes de siège
pour gros gibier

Catalyseurs de
sort

Ménagerie
de Golarion

Les Gardiens
de la nature

Épilogue :
la conclusion
d'un voyage

Glossaire et index



OBJETS ALCHIMIQUES

OUTILS ALCHIMIQUES

DISSIMULATEUR D'ODEUR

ALCHIMIQUE | CONSOMMABLE | HUILE

Prix 3 po

Utilisation tenu à 2 mains ; **Encombrement** L

Activation 1 min (Interagir)

Ce mélange huileux d'herbes et de détergents naturels peut être appliqué sur une créature pour réduire et couvrir les odeurs ordinaires qu'elle produit. La créature bénéficie d'un bonus d'objet de +2 aux tests de Discrétion pour Se cacher ou Être furtive contre les créatures utilisant principalement l'odorat. Ce bonus s'applique également au DD pour Pister la créature à l'odeur. La quantité indiquée est suffisante pour couvrir une créature de taille Moyenne ou plus petite et prend 1 min à appliquer. L'effet dure une heure après l'application.

PHÉROMONES ANIMALES

ALCHIMIQUE | CONSOMMABLE | OLFACTIF

Utilisation tenus à une main ; **Encombrement** L

Activation 1 min (manipulation)

Ces substances chimiques transmettent une myriade de signaux. Il existe de nombreuses variétés de ces cocktails alchimiques, chacune adaptée à la chimie unique d'un type d'animal spécifique. Vous

OBJET 1

pouvez, par exemple, produire des phéromones de loup, mais pas des phéromones qui affectent tous les animaux. Les phéromones ne fonctionnent pas sur les créatures qui ressemblent au type d'animal spécifique, mais qui ne sont pas réellement des animaux – par exemple, les phéromones de loup ne fonctionnent pas sur les loups-garous. Lorsque vous apprenez la formule des phéromones animales, vous apprenez les formules pour tous les animaux communs. Si aucun animal d'une espèce n'est commun, vous devez apprendre la formule correspondante séparément, et la formule a la même rareté que la créature la moins rare de cette espèce.

Vous Activez les phéromones animales en les frottant sur vous ou sur une créature à votre portée d'allonge. Les phéromones agissent pendant 24 h ou jusqu'à ce qu'elles soient nettoyées avec 1 min de travail (consistant en de multiples actions Interagir). Pendant ce temps, les phéromones dégagent un arôme subtil dans un rayon de 4,5 m qui calme et influence les animaux désignés. Un animal désigné qui termine son tour dans la zone affectée doit tenter un jet de Volonté avec les effets suivants. L'animal est alors immunisé contre les phéromones pendant 24 h. L'effet dure pendant toute la durée des phéromones, même après que la créature a quitté la zone affectée.

Succès critique. L'animal n'est pas affecté. Il n'est pas nécessairement conscient des phéromones, bien que les animaux intelligents

puissent devenir méfiants s'ils observent que d'autres membres de leur espèce sont affectés.

Succès. L'attitude de l'animal envers la créature affectée s'améliore d'un échelon. Si cela améliore son attitude jusqu'à la rendre au moins indifférente, il ne peut plus entreprendre d'actions hostiles contre la créature affectée, bien que le changement d'attitude prenne fin dès que la créature affectée entreprend une action hostile contre l'animal ou ses alliés.

Échec. Comme un succès, mais l'attitude augmente de deux échelons.

Échec critique. Comme un succès, mais son attitude devient serviable.

Type inférieur ; **Niveau** 5 ; **Prix** 30 po

Le DD du jet de sauvegarde est de 19.

Type moyen ; **Niveau** 11 ; **Prix** 300 po

Le DD du jet de sauvegarde est de 27.

Type supérieur ; **Niveau** 17 ; **Prix** 3 000 po

Le DD du jet de sauvegarde est de 35.

Conditions de fabrication. Fournir de la fourrure ou un échantillon de tissu similaire provenant du type d'animal désigné.

TORCHE DE PHÉROMONES

OBJET 5+

ALCHIMIQUE | CONSOMMABLE | OLFACTIF

Utilisation tenue à 2 mains **Encombrement** 1

Activation ♦♦ (manipulation)

Cette torche alchimique est fixée à un grand poteau et à un piquet de mise à la terre. Lorsqu'elle est allumée, elle pulvérise un nuage concentré de phéromones pour attirer l'attention d'un type d'animal spécifique (voir les phéromones animaux). Comme pour les phéromones animales, lorsque vous apprenez la formule d'une torche de phéromones, vous apprenez les formules de tous les animaux courants.

Une torche de phéromones est dotée d'un système d'activation différé pouvant aller jusqu'à 1 h. Lorsqu'elle est activée, la torche libère un nuage de phéromones dans une émanation de 18 m qui dure une heure. Un vent fort réduit l'émanation à 4,5 m tant que dure le vent. Déplacer la torche après son activation met fin à l'effet. Un animal désigné qui entre dans la zone doit tenter un jet de Volonté avec les effets suivants. Les animaux ayant un modificateur d'Intelligence de -3 ou plus augmentent le résultat de leur jet de sauvegarde d'un échelon.

Succès critique. L'animal n'est pas affecté et est immunisé pendant 24 h.

Succès. L'animal n'est pas affecté mais doit tenter un nouveau jet de sauvegarde toutes les 10 min tant qu'il reste dans la zone.

Échec. L'animal est attiré par les phéromones et suit le nuage jusqu'à sa source. La créature est fascinée jusqu'à ce qu'elle atteigne la torche et passe 1 round à l'examiner. Ensuite, elle est immunisée pendant 24 h.

Échec critique. Comme un échec, mais la fascination dure jusqu'à 1 h, bien que l'animal puisse tenter un nouveau jet de sauvegarde contre l'effet toutes les 10 min. L'animal subit un malus de -1 à ce jet de sauvegarde, qui augmente de 1 à chaque échec ou échec critique ultérieur, jusqu'à un maximum de -3.

Type inférieur ; **Niveau** 5 ; **Prix** 30 po

Le DD du jet de sauvegarde est de 19.

Type moyen ; **Niveau** 11 ; **Prix** 300 po

Le DD du jet de sauvegarde est de 27.

Type supérieur ; **Niveau** 17 ; **Prix** 3 000 po

Le DD du jet de sauvegarde est de 35.

TRAIT EXTENSIBLE

Un objet doté du trait extensible grandit jusqu'à une taille spécifique lorsqu'il est activé. Sauf indication contraire, cet espace doit être adjacent à vous et à même le sol, et l'objet doit avoir suffisamment d'espace libre pour s'y étendre, sinon l'activation n'a pas d'effet. À la fin de l'effet, l'objet agrandi se désintègre s'il s'agit d'un objet consommable ou reprend sa taille normale s'il ne s'agit pas d'un objet consommable.

MONSTRUOSITÉS EN BOUTEILLE

AMPOULE TARENTULE

OBJET 6

PEU COURANT | ALCHIMIQUE | CONSOMMABLE | EXTENSIBLE

Prix 45 po

Utilisation tenue dans une main ; **Encombrement** L

Activation ♦♦ (manipulation)

Le cadavre séché et rétréci d'une tarentule géante à l'intérieur de ce flacon en verre fumé est masqué par des vapeurs tourbillonnantes et des toiles d'araignée. Vous pouvez lancer l'ampoule jusqu'à 9 m lorsque vous l'Activez. Lorsque vous ouvrez ou lancez l'ampoule, une Grande effigie de tarentule géante jaillit et se jette sur une créature adjacente. Si la cible échoue à un jet de Vigueur DD 21, elle subit 1d10+4 dégâts perforants. En cas d'échec critique, la cible est également exposée au venin de tarentule géante (*Livre des monstres* p. 22).

Conditions de fabrication. Fournir le cadavre d'une tarentule géante (*Livre des monstres* p. 22).

BOUTEILLE DE LA MÈRE DE LA RUCHE

OBJET 8

PEU COURANT | ALCHIMIQUE | CONSOMMABLE | EXTENSIBLE

Prix 100 po

Utilisation tenue dans une main ; **Encombrement** L

Activation ♦♦ (manipulation)

Cette bouteille est remplie de terre, mais le cadavre réduit d'une mère de la ruche ankhav y est enseveli. Lorsque vous ouvrez la bouteille, l'effigie d'une Très Grande mère de la ruche ankhav en émerge, creuse jusqu'à 6 m, puis surgit du sol en pulvérisant de l'acide, créant une fosse de 4,5 m sur 4,5 m et de 3 m de profondeur. Les créatures se trouvant dans cette zone subissent 6d6 dégâts d'acide et 1d6 dégâts d'acide persistants (jet de Réflexes basique DD 24). Un succès ou un succès critique signifie que la créature saute également en sécurité, atterrissant dans l'espace le plus proche adjacent à la fosse. Un échec ou un échec critique signifie que la créature tombe dans la fosse. Pour sortir de la fosse, il faut réussir un test d'Athlétisme DD 22.

Conditions de fabrication. Fournir le cadavre d'une mère de la ruche ankhav (*Livre des monstres* p. 19).

FIOLE DE SARGASSES

OBJET 6

ALCHIMIQUE | CONSOMMABLE | EXTENSIBLE | MENTAL | MISE HORS DE COMBAT | POISON

Prix 50 po

Utilisation tenue à une main ; **Encombrement** L

Activation ♦♦ (manipulation)

Une couche de vapeur tourbillonne juste sous la surface de ce récipient en verre contenant des algues séchées incrustées de champignons. Vous pouvez lancer la fiole jusqu'à 9 m lorsque vous l'Activez. Lorsqu'elle est ouverte ou jetée, une effigie d'un amas de sargasses





FIOLE DE SARGASSES



BOUTEILLE DE LA MÈRE DE LA RUCHE



TEINTURE DE PEAU DE GRENOUILLE

de taille Moyenne se reconstitue pour libérer un nuage hallucinogène dans une émanation de 4,5 m, obligeant chaque créature à tenter un jet de Vigueur DD 20. En cas d'échec, la créature lance 1d4 pour déterminer quelles seront ses hallucinations pendant les 1d4 rounds suivants (sauf indication contraire). Au début de son tour, la créature affectée tente un nouveau jet de sauvegarde.

- 1 La cible pense qu'elle s'enfonce dans le sol. Elle tombe à terre et dépense 1 action lors de son prochain tour à battre des membres comme si elle essayait de nager.
- 2 La cible pense qu'un objet qu'elle tient se transforme en vipère. La cible Relâche l'objet et passe son prochain tour à le fuir.
- 3 La cible pense qu'elle a rétréci à 1/10 de sa taille normale. Pendant 1 round, elle est ralentie 2, affaiblie 2 et subit un malus de statut de -3 m à sa Vitesse.
- 4 La cible croit qu'elle est en train de fondre. Elle laisse tomber tout ce qu'il tient et est ralentie 2 et maladroite 2 pendant 1 round.

Conditions de fabrication. Fournir le cadavre d'un amas de sargasses (*Livre des monstres* p. 12).

ÉLIXIRS

ÉLIXIR DE VIPÈRE

OBJET 5+

ALCHIMIQUE CONSOMMABLE ÉLIXIR TRANSFORMATION POISON

Utilisation tenu à une main ; **Encombrement** L

Activation ♦ (manipulation)

Vos dents s'allongent pour se transformer en crochets avec des rainures qui peuvent canaliser un venin mortel. Vous gagnez une attaque à mains nues de crochets qui inflige 1d6 dégâts perforants, sauf si vous avez déjà une attaque à mains nues de morsure qui inflige plus de dégâts. Vous gagnez le bonus d'objet indiqué aux jets d'attaque à mains nues et aux jets de dégâts lorsque vous Frappez avec vos crochets ou une autre attaque de morsure.

Type inférieur ; **Niveau** 5 ; **Prix** 25 po

Le bonus d'objet est de +1, vos crochets injectent du venin de vipère noire (*Livre du MJ* p. 251), et la durée est de 1 min ou jusqu'à ce que vous touchiez et infligiez des dégâts avec vos crochets, selon ce qui arrive en premier.

Type moyen ; **Niveau** 8 ; **Prix** 85 po

Le bonus d'objet est de +2, vos crocs injectent du venin de scorpion géant (*Livre du MJ* p. 251), et la durée est de 10 min ou jusqu'à ce

que vous touchiez et infligiez des dégâts avec vos crochets deux fois, selon ce qui arrive en premier.

Type supérieur ; **Niveau** 11 ; **Prix** 225 po

Le bonus d'objet est de +3, vos crochets infligent du poison de vouivre (*Livre du MJ* p. 250), et la durée est de 10 min ou jusqu'à ce que vous touchiez et infligiez des dégâts avec vos crochets trois fois, selon ce qui arrive en premier.

MUTAGÈNE DE L'HYDRE

OBJET 13

ALCHIMIQUE CONSOMMABLE MUTAGÈNE MÉTAMORPHOSE

Prix 600 po

Utilisation tenu à une main ; **Encombrement** L

Activation ♦ (manipulation)

Vous avez une deuxième tête, ce qui augmente votre perception, votre intuition et vos capacités cognitives, mais entraîne également une diminution de vos capacités physiques, car les deux esprits luttent pour contrôler un seul corps.

Avantage. Pendant 10 min, vous bénéficiez d'une vision à 360° et d'un bonus d'objet de +3 à tous les tests de compétences basés sur l'Intelligence et la Sagesse. Une fois pendant l'effet du mutagène, si vous échouez ou subissez un échec critique à un jet de Volonté contre un effet mental, vous pouvez considérer le résultat comme supérieur d'un degré de succès.

Inconvénient. Vous êtes maladroite 1 pendant 10 min.

MUTAGÈNE OMMATOPHORE

OBJET 7

PEU COURANT ALCHIMIQUE CONSOMMABLE ÉLIXIR MUTAGÈNE MÉTAMORPHOSE

Prix 65 po

Utilisation tenu à une main ; **Encombrement** L

Activation ♦ (manipulation)

Vos yeux sortent de leurs orbites et s'étendent vers le haut de votre tête sur de longues tiges préhensiles, ce qui améliore considérablement votre vue et votre champ de vision, mais vous empêche de fermer les yeux, ce qui augmente votre vulnérabilité aux effets visuels néfastes.

Avantage. Vous gagnez une vision globale, un bonus d'objet de +2 aux tests de Perception visuelle, et une vision nocturne si vous ne l'avez pas déjà. Ces effets durent 1 min.

Inconvénient. Pendant 1 min, vous subissez un malus de -2 aux jets de sauvegarde contre les effets ayant le trait visuel.

MUTAGÈNE PALLESTHÉSIQUE

OBJET 9

PEU COURANT | ALCHEMIQUE | CONSOMMABLE | ÉLIXIR | MUTAGÈNE | MÉTAMORPHOSE

Prix 150 po

Utilisation tenu à une main ; Encombrement L

Activation ♦ (manipulation)

Vous gagnez une sensibilité inégalée aux vibrations les plus infimes sur les surfaces solides et dans l'air, mais vos yeux deviennent inutiles.

Avantage. Pendant 1 min, vous bénéficiez d'une écholocalisation précise jusqu'à 12 m, d'une perception des vibrations imprécise jusqu'à 18 m, et d'un bonus d'objet de +2 aux tests de Perception utilisant l'un ou l'autre de ces sens.

Inconvénient. Vous êtes aveugle pendant 1 min.

TEINTURE DE PEAU DE GRENOUILLE

OBJET 6

ALCHEMIQUE | CONSOMMABLE | ÉLIXIR | POISON

Prix 50 po

Utilisation tenue dans une main ; Encombrement L

Activation ♦ (manipulation)

Une fois que vous avez absorbé cet élixir amer, votre peau exsude une toxine pendant 1 h, affectant toute créature qui vous frappe avec une Frappe de mâchoires ou une autre attaque de morsure. Si une créature vous Gobe, elle est automatiquement exposée au poison à chaque round et subit un malus de -2 à son jet de sauvegarde contre ce poison.

Poison de teinture de peau de grenouille (poison) **Jet de sauvegarde** Vigueur DD 22 ; **Durée maximale** 6 rounds ; **Stade 1** 2d4 dégâts de poison (1 round) ; **Stade 2** 2d6 dégâts de poison et affaibli 2 (1 round) ; **Stade 3** 3d6 dégâts de poison, affaibli 3 et malade (1 round).

POISONS

CAPSULE D'IMITAPÉRO

OBJET 7

ALCHEMIQUE | CONSOMMABLE | INGÉRÉ | POISON

Prix 70 po

Utilisation tenue à une main ; Encombrement L

Activation ♦ (manipulation)

Cette minuscule capsule soluble est remplie d'une poudre claire insipide mélangée à des milliers d'œufs microscopiques pondus par des parasites insidieux connus sous le nom d'imitapéros. Si la capsule ou son contenu est avalé par une victime involontaire, les œufs éclosent rapidement à l'intérieur de leur malheureux hôte, provoquant de fortes douleurs abdominales. La cible ne peut pas se remettre des états affaibli ou malade provoqués par le poison, sauf par magie. Après le stade 3, la cible revient au stade 1, mais si elle passe au stade 3 une deuxième fois, les dégâts sont doublés.

Jets de sauvegarde Vigueur DD 22 ; **Délai** 1 min ; **Durée maximale** 6 min ; **Stade 1** malade 1 (1 min) ; **Stade 2** affaibli 1 et malade 1 (1 min) ; **Stade 3** 4d6 dégâts contondants (jet de Vigueur basique DD 23) et affaibli 2 alors que la cible affectée vomit douloureusement (1 min).

ESSENCE DE MANDRAGORE

OBJET 4

ALCHEMIQUE | CONSOMMABLE | BLESSURE | POISON

Prix 20 po

Utilisation tenue à 2 mains ; Encombrement L

Activation ♦♦ (manipulation)

Ce poison est extrait avec soin des vignes épineuses de la mandragore, selon un processus qui, en raison de la forme humanoïde de la mandragore, ressemble étrangement à une prise de sang.

Jets de sauvegarde Vigueur DD 21 ; **Durée maximale** 6 rounds ; **Stade 1** 1d6 dégâts de poison et stupéfié 1 (1 round) ; **Stade 2** 1d6 dégâts de poison, confusion et stupéfié 1 (1 round) ; **Stade 3** 2d6 dégâts de poison, confusion et stupéfié 1 (1 round)

HALÈTEMENT DE TATZLWYRM

OBJET 2

ALCHEMIQUE | CONSOMMABLE | INHALÉ | POISON

Prix 6 po

Utilisation tenu à 2 mains ; Encombrement L

Activation ♦♦ (manipulation)

Les alchimistes les plus courageux prennent soin de capturer les vapeurs toxiques des tatzlwyrms dans de petites fioles, généralement grâce à un système de compresseurs capables de concentrer leurs exhalaisons.

Jets de sauvegarde Vigueur DD 15 ; **Durée maximale** 3 rounds ; **Stade 1** malade 1 (1 round) ; **Stade 2** 2d6 dégâts de poison et affaibli 1 (1 round) ; **Stade 3** 4d6 dégâts de poison et affaibli 1 (1 round).



MUTAGÈNE OMMATOPHORE



Avant-propos :
ma quête
des Gardiens

Le Zootrope
et son équipage

Techniques
et astuces

Services
et équipement

Compagnons
animaux

Greffons

Armes et
armures
bestiales

Objets
alchimiques

Matériel
d'aventurier

Armes de siège
pour gros gibier

Catalyseurs de
sort

Ménagerie
de Golarion

Les Gardiens
de la nature

Épilogue :
la conclusion
d'un voyage

Glossaire et index

MATÉRIEL D'AVENTURIER

Ces articles aident les aventuriers qui voyagent dans la nature.

Affût. Les affûts les plus simples consistent en une série de poteaux recouverts d'un tissu. L'étoffe est conçue pour représenter l'environnement naturel, comme les feuilles et les bois verts et bruns pour les forêts, ou les roches grises pour les environnements souterrains. Ce tissu est soit suffisamment transparent pour qu'on puisse voir à travers d'un côté, soit parfois percé de petites fentes, ce qui permet à la personne qui se trouve derrière de voir ce qui se passe à l'extérieur tout en restant cachée. Bien qu'il ne s'agisse pas du camouflage le plus convaincant, il est suffisamment efficace pour tromper de nombreux animaux et les créatures les moins intelligentes.

Les affûts s'installent en 1 min. Jusqu'à deux créatures de taille Moyenne ou une créature de Grande taille peuvent utiliser un affût en même temps. Vous pouvez vous mettre à couvert derrière l'affût pour bénéficier d'un abri standard. Si l'environnement correspond au terrain représenté sur le tissu, votre bonus de circonstances aux tests de Discrétion pour Vous cacher passe à +4.

Les affûts portables étaient à l'origine utilisés pour la chasse au gibier, mais des aventuriers ingénieux ont rapidement compris qu'ils pouvaient avoir de nombreuses applications. Les affûts portables sont constitués d'une armature en bois sur laquelle est tendue une toile de camouflage ressemblant à un grand cerf-volant. Un trou au centre permet de tirer avec une arme à distance à une main sans obstruction. Une personne seule peut utiliser l'action Se mettre à l'abri tout en transportant un affût portable. Lorsque vous le faites, vous bénéficiez d'un bonus de circonstances de +2 aux tests de Discrétion pour Vous cacher au lieu des avantages normaux d'un abri standard.

Appeaux. Les appeaux sont souvent des sifflets ou des dispositifs similaires qui imitent les cris d'animaux. Chaque appeau correspond à un type d'animal spécifique, tel qu'un canard ou un ours. Lorsque vous utilisez l'appeau, il vous donne un bonus d'objet de +1 pour Diriger un animal, à condition que l'animal soit du même type que l'appeau. Vous ne subissez pas non plus de malus de circonstances lorsque vous tentez de Démoraliser cet animal parce qu'il ne parle pas la même langue que vous.

Casque pélagique. La plupart des hommes-poisons peuvent remonter à la surface pendant un certain temps, mais rester assez longtemps à l'air libre est épuisant et démoralisant. Un artisan astucieux de la côte d'Arcadie a trouvé cette solution : une armature solide qui se fixe sur les épaules et soutient un casque rempli d'eau en forme de bulle. Un embout buccal permet au porteur de parler tout en étant compris, et un système de filtration à base de plantes maintient l'eau au niveau de fraîcheur ou de saumure approprié. Au fil des ans, ces appareils se sont répandus dans la plupart des océans du monde, bien que de nombreux hommes-poisons ne les utilisent pas, certains les trouvant trop lourds et préférant s'accommoder des effets de la déshydratation. Les casques sont particulièrement appréciés des hommes-poisons des abysses, qui teintent le verre pour se protéger de la trop forte luminosité de la surface.

Combinaison de respiration atmosphérique. Une combinaison de cuir imperméable, de verre durable et d'un système de

MATÉRIEL D'AVENTURIER

Objet	Prix	Enc.	Mains
Affût	5 po	2	2
Affût portable (niveau 2)	20 po	1	1
Appeau	5 pa	—	1
Casque pélagique	5 po	1	—
Combinaison respiratoire atmosphérique (niveau 3)	100 po	2	—
Étui ciré	5 pa	L	—
Fauteuil d'arpenteur terrestre	5 po	2	voir texte
Fauteuil supra-marin	5 pa	2	voir texte
Guide pratique (peu courant)	10 po	L	1
Herbier	6 pa	1	2
Lunettes à fort contraste (peu courant, niveau 4)	80 po	—	—
Marqueur de traque (peu courant)	1 pa	—	—
Perche de capture	2 po	1	2
Perche géante (peu courant, niveau 3)	50 po	2	2
Perche de capture supérieure (niveau 4)	80 po	1	2
Roulette de mesure	1 po	1	1
Tamis	3 pa	L	2
Vêtements			
Désert	4 pa	L	—

tubes en cuivre permet aux créatures aquatiques qui portent cette combinaison de passer du temps sur la terre ferme. Ces tenues sont conçues sur mesure pour s'adapter à une grande variété de types de corps et de besoins. Une partie du système de tubes est configurée de manière à permettre au porteur de parler et d'entendre aussi bien qu'il le ferait normalement avec des créatures extérieures à la combinaison. L'eau, douce ou salée, est maintenue en mouvement dans tout le système pour maintenir l'hydratation du porteur. L'eau en mouvement facilite l'écoulement vers les branchies ou l'appareil respiratoire de la créature. Cela signifie également que l'eau s'écoulera lentement. Chaque combinaison doit être remplie avec le type d'eau approprié pour une créature toutes les 24 h. Il faut deux litres d'eau pour remplir une combinaison.

Étui ciré. Traité avec de l'huile et des graisses animales, le cuir de cet étui est plus résistant à l'eau mais aussi plus rigide. De nombreux artisans et voyageurs décorent leurs étuis cirés avec des symboles de l'océan et de la navigation. Ils sont souvent utilisés pour conserver des parchemins ou d'autres documents papier lorsque le voyageur sait qu'il se trouvera dans une zone de forte pluie ou à proximité d'un plan d'eau. Bien qu'il ne soit pas entièrement étanche, un étui ciré se ferme à l'aide de solides attaches en cuir, ce qui lui permet de résister à tout ce qui n'est pas une immersion totale. Même complètement immergé, il protège son contenu pendant 1 min.

Un étui ciré peut protéger des objets jusqu'à un Encombrement 1.

Fauteuil supra-marin. Un fauteuil supra-marin est une baignoire ou un réservoir à roulettes rempli d'eau, conçu à l'origine



**COMBINAISON
RESPIRATOIRE
ATMOSPHERIQUE**



**PERCHE
DE CAPTURE**



AFFÛT

par les hommes-poissons, pour aider les personnes aquatiques à se déplacer sur la terre ferme. Il fonctionne comme un fauteuil roulant (*Livre des joueurs* p. 293), tandis que le fauteuil lourd d'arpenteur terrestre fonctionne comme un fauteuil roulant du voyageur. Augmentez votre Vitesse au sol pour qu'elle soit égale à 6 m ou à votre Vitesse de nage (la moins élevée des deux).

Guide pratique. Ce livre contient des illustrations et des informations sur les plantes comestibles et dangereuses. La plupart des guides pratiques sont spécifiques à une région, comme les monts de l'Esprit ou le désert osirien. Si vous tentez de Subsister dans la région du guide pratique avec une compétence pour laquelle vous êtes inexpérimenté, consulter le livre vous octroie un bonus de circonstances de +2 au test de compétence.

Herbier. Un herbier ressemble à un livre avec des couvertures en bois et des sangles qui se resserrent pour exercer une pression. Il existe des pages individuelles pour plusieurs plantes. Cela permet de conserver des plantes et des fleurs en vue d'une étude ultérieure ou d'une décoration. Il peut également être utilisé pour réaliser des impressions de plantes qui seront insérées dans des revues et des guides à la place des illustrations. La plupart des herbiers peuvent contenir une douzaine de fleurs à la fois, chacune sur une page différente.

Lunettes à fort contraste. Fabriquées avec une lanière en cuir de couleur vive, ces lunettes sont dotées d'une série de lentilles superposées dans un éventail de couleurs couvrant le spectre de la lumière visible. Il en résulte que toutes les couleurs sont plus vives et que les teintes similaires sont plus contrastées. Cela signifie que les formes de couleurs similaires ont tendance à ressortir davantage, ce qui permet à l'utilisateur de discerner plus facilement des camouflages.

En tant qu'action Interagir, vous pouvez régler les lentilles de manière à accentuer les contrastes dans votre emplacement actuel. Jusqu'à ce que vous vous déplaciez, vous bénéficiez d'un bonus d'objet de +1 aux tests de Perception lorsque vous Cherchez.

Marqueurs de traque. Petits marqueurs discrets fabriqués dans un matériau durable, souvent en cuir ou en bois dur, les marqueurs de traque sont attachés aux animaux sauvages, généralement par un collier, afin de suivre leurs déplacements. Ils permettent également de faire savoir aux autres que quelqu'un garde un œil sur cet animal. Chaque marqueur porte une mention unique qui permet d'identifier plus facilement les animaux au sein d'un troupeau.

Perche de capture. Cette perche robuste est munie d'une corde attachée à une extrémité en forme de boucle, l'autre extrémité se prolongeant jusqu'à la poignée. Vous pouvez tirer sur le côté poignée de la corde pour resserrer la boucle. Grâce à cette boucle, vous pouvez Saisir sans avoir de main libre. Une créature ainsi saisie subit un malus de circonstances de -2 aux jets d'attaque lorsqu'elle effectue une Frappe à mains nues. En raison de la taille limitée de la boucle, une perche de capture ne peut être utilisée que sur des créatures de taille Moyenne ou plus petite.

Une perche de capture géante est fabriquée à partir d'un acier plus épais et d'une corde plus lourde. Elle fonctionne de la même manière qu'une perche de capture mais peut être utilisée pour saisir des créatures jusqu'à la limite de votre taille normale. Cependant, cet outil est si peu maniable que vous êtes maladroit 1 en le maniant.

Une perche de capture supérieure est fabriquée en aubergent et la boucle à l'extrémité est en corde de soie, ce qui la rend plus solide et plus maniable. Elle fonctionne de la même manière qu'une perche de capture mais vous donne un bonus d'objet de +1 aux tests d'Athlétisme effectués pour Saisir.

Roulette de mesure. Une roulette de mesure est utilisée pour mesurer les distances. Il s'agit d'une roue attachée à une poignée qui la fait rouler sur le sol. La roue est souvent recouverte de cuir ou d'un métal rugueux pour permettre une meilleure adhérence à la surface et assurer le maintien de la traction. Il s'agit d'une circonférence exacte, généralement d'un mètre ou d'un mètre cinquante. Chaque fois qu'il effectue une rotation complète, il émet un clic audible afin que l'utilisateur sache qu'il a parcouru exactement cette distance et qu'il puisse compter les clics pour déterminer une plus grande distance parcourue.

Tamis. Un simple bac circulaire ou rectangulaire dont le fond est recouvert d'un treillis. Souvent utilisés pour tamiser la terre ou la boue afin de trouver de l'or, les tamis peuvent être utilisés pour rechercher de nombreux matériaux, en fonction de la taille des mailles.

Vêtements. Les vêtements du désert sont des vêtements amples, légers et respirants qui protègent la tête et le corps du soleil et permettent de se rafraîchir facilement. Ils permettent d'annuler les dommages causés par la chaleur importante environnementale et de réduire les dommages causés par la chaleur extrême à ceux de la chaleur importante. Cet effet est annulé si le vêtement est porté avec une armure, à l'exception d'une armure particulièrement aérée et fraîche, à la discrétion du MJ.



Avant-propos :
ma quête
des Gardiens

Le Zootrope
et son équipage

Techniques
et astuces

Services
et équipement

Compagnons
animaux

Greffons

Armes et
armures
bestiales

Objets
alchimiques

Matériel
d'aventurier

Armes de siège
pour gros gibier

Catalyseurs de
sort

Ménagerie
de Golarion

Les Gardiens
de la nature

Épilogue :
la conclusion
d'un voyage

Glossaire et index



ARMES DE SIÈGE POUR GROS GIBIER

Les armes conventionnelles sont parfois inefficaces contre les bêtes massives qui ravagent les campagnes, écrasant les villages et piétinant les armées. Les chasseurs courageux qui cherchent à abattre ces mastodontes se tournent vers des armes de siège spécialement conçues, bien qu'elles soient aussi souvent utilisées pour la neutralisation non létale et l'étude que pour la chasse ou le combat.

Vous trouverez de plus amples informations sur le fonctionnement des armes de siège et sur la manière d'utiliser leurs blocs de statistiques dans *Armes à feu & équipement*.

AMPLIFICATEUR SISMIQUE

OBJET 15

RARE | **TRÈS GRANDE** | **MONTÉE**

Prix 13 000 po ; **Munitions** tiges de résonance (25 po, Encombrement 5)

Utilisation montée ; **Espace** 4,5 m de long, 3,6 m de large, 5,4 m de haut

Servants 2 à 4 ; **Maîtrise** martiale

CA 29 ; **Réf** +18, **Vig** +32

Solidité 20 ; **PV** 140 (SR 70) ; **Immunités** immunités des objets

Les amplificateurs sismiques sont dévastateurs sous terre, où ils exploitent l'énergie des failles voisines. Pour l'installer, il faut percer un puits en acier dans la pierre et le charger de tiges de résonance en cristal. La rupture de la tige libère l'énergie dans un amplificateur

en forme de disque. Les créatures sous terre prises dans la rafale considèrent le résultat de leur jet de Réflexes comme étant inférieur d'un échelon.

Viser ♦♦ 60 m, distance minimale 15 m

Chargement ♦♦ (manipulation) 3 fois, nécessite la réussite d'un test d'Athlétisme DD 25.

Projection ♦ (attaque, facteur de portée de 60 m, manipulation) 9d12 contondants, explosion de 1,5 m, Réflexes DD 33

CANON À HARPON

OBJET 7

PEU COURANT | **GRANDE** | **MONTÉE**

Prix 700 po ; **Munitions** carreau de canon à harpon (3 po, Encombrement 2)

Utilisation montée (poudre noire) ; **Espace** 3 m de long, 2,1 m de large, 1,5 m de haut

Servants 3 à 5 ; **Maîtrise** martiale

CA 20 ; **Réf** +13, **Vig** +17

Solidité 10 ; **PV** 70 (SR 35) ; **Immunités** immunités des objets

Vitesse 4,5 m (tractée ou poussée)

Les canons à harpon tirent des projectiles d'environ 1,8 m de long, attachés à une corde de 60 m. Traditionnellement, ils sont utilisés en mer pour empaler les créatures aquatiques, en particulier les calmars géants, les mégalodons et les serpents de mer. Mais ces armes

peuvent également être utiles pour attacher le gros gibier terrestre, en particulier celui qui a la capacité de creuser.

Visée ♦ 18 m, distance minimale 12 m

Chargement ♦♦ (manipulation) 2 fois, nécessite la réussite d'un test d'Athlétisme DD 20

Projection ♦ (attaque, manipulation, portée 60 m) 6d12 perforants, cible unique, Réflexes DD 22. En cas de sauvegarde ratée, le harpon se loge dans le corps de la cible. La cible peut retirer le harpon avec un test DD 22 pour S'échapper ou pour Ouvrir de force, mais en cas d'échec, elle subit 6d4 points de dégâts perforants. Tant que le carreau du canon à harpon reste logé, la cible ne peut s'éloigner de plus de 60 m de l'arme. Si le canon du harpon est enfoncé dans une créature qui ne nage pas, un des servants peut tenter de faire un Croc-en-jambe à la créature en tirant sur la corde si tous les autres servants l'aident. En cas d'échec, le carreau s'arrache, infligeant 4d4 points de dégâts perforants à la cible, mais celle-ci est alors libre.

CANON À POUDRE DE MARQUAGE

OBJET 5

RARE GRANDE LUMIÈRE MAGIQUE MONTÉE

Prix 350 po ; **Munitions** bidon de liquide de marquage (3 po, Encombrement 2)

Utilisation montée ; **Espace** 2,1 m de long, 1,2 m de large, 0,9 m de haut

Servants 2 ; **Maîtrise** simple

CA 18 ; **Réf** +11, **Vig** +13

Solidité 8 ; **PV** 36 (SR 18) ; **Immunités** immunités des objets

Vitesse 4,5 m (tractée ou poussée)

La fine pulvérisation dispersée par un *canon à poudre de marquage* dessine les contours des bêtes qui se dérobent à la vue. Cette arme a été développée contre les créatures qui utilisent les broussailles pour dissimuler leur approche, mais son application s'est étendue aux créatures sous-marines et aux prédateurs nocturnes. Le spray est une huile qui brille en orange, ce qui en fait un excellent produit anti-camouflage. Il est également utilisé pour marquer les cibles, si l'on s'attend à ce que plusieurs créatures s'approchent simultanément.

Viser ♦♦ 18 m, distance minimale 9 m

Chargement ♦♦ (manipulation) 2 fois

Projection ♦ (attaque, facteur de portée de 30 m, manipulation) explosion de 3 m, Réflexes DD 19. Les créatures qui échouent au jet de sauvegarde sont enduites d'un liquide de marquage, qui émet une faible lumière orange jusqu'à 3 m de distance pendant 1 h ou jusqu'à ce qu'elles se lavent pour se débarrasser du liquide. De plus, en cas de jet de sauvegarde raté, les créatures qui étaient non détectées deviennent cachées et les créatures affectées qui étaient cachées deviennent masquées. Une créature invisible qui rate son jet de sauvegarde voit son invisibilité annulée pour 2 rounds, pendant lesquels elle est masquée au lieu d'être invisible. Les créatures affectées subissent un malus de -2 aux tests de Discrétion pour Se cacher et Être furtives tant qu'elles sont enduites du liquide de marquage.

CORNE SONIQUE

OBJET 10

PEU COURANT GRANDE MAGIQUE MONTÉE SON

Prix 2 000 po ; **Munitions** orbe de résonance (320 po, Encombrement 6)

Utilisation montée ; **Espace** 3 m de long, 1,5 m de large, 1,5 m de haut

Servants 2 ; **Maîtrise** martiale

CA 22 ; **Réf** +14, **Vig** +25

Solidité 12 ; **PV** 80 (SR 40) ; **Immunités** immunités des objets

Vitesse 4,5 m (tractée ou poussée)

Cette arme de siège se compose d'une buse en forme de corne, d'une base généralement décorée de notes de musique ornées et de deux manivelles fixées de part et d'autre de la base. Des orbes de résonance cristallins fabriqués à partir de poudre de corne de soniphak sont insérés dans un compartiment à l'intérieur de la base. Une fois que l'orbe est chargé et que la buse est orientée, les deux manivelles doivent être tournées. Les compresseurs situés à l'intérieur de la base broient alors l'orbe résonnant, l'écrasant et libérant l'énergie sonore qu'il contient. Pour réduire la probabilité que ces armes causent des lésions auditives, les cornes sont livrées avec des bouchons d'oreille et des drapeaux colorés pour permettre aux servants de communiquer sans avoir besoin de parler.

Viser ♦♦ 12 m, distance minimale 15 m

Chargement ♦♦♦ (manipulation) 2 fois. Ces actions de chargement comprennent le fait de s'équiper de bouchons d'oreille et de les réajuster lors des tirs ultérieurs de *corne sonique*. Les bouchons d'oreille imposent un malus de -2 aux tests de Perception impliquant le son, et peuvent être retirés par une action Interagir.

Projection ♦ (attaque, facteur de portée de 75 m, manipulation) 6d12 dégâts de son, cône de 18 m, Vigueur DD 25. Les créatures qui échouent ou subissent un échec critique au jet de sauvegarde sont également sourdes pendant 3d6 rounds.

DÉSINTÉGRATEUR AQUATIQUE

OBJET 15

RARE GRANDE ALCHIMIQUE MONTÉE

Prix 12 500 po ; **Munitions** Capsule de fragmenteur aqueux (1 200 po, Encombrement 4)

Utilisation montée (poudre noire) ; **Espace** 1,8 m de long, 1,3 m de large, 1 m de haut

Servants 2 à 4 ; **Maîtrise** martiale

CA 30 ; **Réf** +18, **Vig** +32

Solidité 17 ; **PV** 200 (SR 100) ; **Immunités** immunités des objets

Vitesse 6 m (tractée ou poussée)

Développés à l'origine pour dissuader les kaijus de se déchaîner, les désintégrateurs aquatiques sont des canons spécialisés conçus pour tirer des capsules contenant du fragmenteur aqueux, un composé inoffensif sur terre mais qui éclate dans l'eau salée, provoquant une réaction en chaîne qui afflige tous les êtres dont le corps contient du sel (ce qui est le cas de la plupart des créatures). Si les désintégrateurs aquatiques n'ont jamais permis d'éliminer définitivement un kaiju connu, les dégâts qu'ils infligent aux autres formes de vie marine ont suscité un tollé, et les athamarus et d'autres défenseurs des océans de Golarion ont réclamé leur interdiction totale. Malgré la controverse, ces armes mortelles ont trouvé leur place sur le marché noir auprès des chasseurs marins et des pirates qui se soucient peu de l'impact écologique lorsqu'il s'agit d'affronter les titans des profondeurs.

Viser ♦♦♦ 30 m, distance minimale 15 m

Chargement ♦♦ (manipulation) 2 fois, nécessite la réussite d'un test d'Athlétisme DD 20

Projection ♦ (attaque, facteur de portée 60 m, manipulation) 10d10 points de dégâts (pas de type de dégâts), explosion de 9 m, Réflexes DD 33. La capsule de fragmenteur aqueux doit atterrir dans l'eau salée pour que ces dégâts soient infligés. Toute créature située dans le rayon d'explosion et dont le corps n'est pas dans l'eau salée ne subit aucun dégât et n'a pas besoin de tenter un jet de Réflexes. Une créature réduite à 0 PV par ces dégâts se désagrège entièrement jusqu'à n'être plus qu'un squelette.

Succès. La cible subit la moitié des dégâts.



Avant-propos :
ma quête
des Gardiens

Le Zootrope
et son équipage

Techniques
et astuces

Services
et équipement

Compagnons
animaux

Greffons

Armes et
armures
bestiales

Objets
alchimiques

Matériel
d'aventurier

Armes de siège
pour gros gibier

Catalyseurs de
sort

Ménagerie
de Golarion

Les Gardiens
de la nature

Épilogue :
la conclusion
d'un voyage

Glossaire et index



**MÂCHOIRES
ANESTHÉSIAENTES**



PROPULSEUR DE BLOB



CORNE SONIQUE

Échec. La cible subit l'intégralité des dégâts et est étourdie 1.

Échec critique. La cible subit le double des dégâts et est étourdie 2.

DÉTENDEUR DE REcul

OBJET 7

PEU COURANT GIGANTESQUE MAGIQUE MONTÉE

Prix 700 po ; **Munitions** charge de recul (2 po, Encombrement 1)

Utilisation montée ; **Espace** 6 m de long, 1,5 m de large, 2,1 m de haut

Servants 2 ; **Maîtrise** martiale

CA 20 ; **Réf** +13, **Vig** +16

Solidité 10 ; **PV** 50 (SR 25) ; **Immunités** immunités des objets

Une version plus petite du *détendeur de recul* a d'abord été déployée comme moyen de dissuasion pour protéger les cultures des animaux nuisibles comme l'élan. Ces versions plus grandes sont souvent alignées le long des murs ou d'autres points de défense, fournissant une dernière couche de protection avant qu'une créature de grande taille n'ouvre une brèche dans ces zones. Le *détendeur de recul* tire un disque comprimé d'air en expansion rapide sur les créatures, tentant de les repousser et de donner aux défenseurs un moment pour se regrouper.

Viser ➡➡ 7,5 m, distance minimale 15 m

Chargement ➡➡ (manipulation) 2 fois, nécessite la réussite d'un test d'Athlétisme DD 22

Projection ➡ (air, attaque, facteur de portée de 18 m, manipulation) 6d8 contondants, cône de 4,5 m, Réflexes DD 22. Une créature qui rate son jet de Réflexe est repoussée à 7,5 m du *détendeur de recul* alors que l'air s'échappe rapidement de l'appareil. Sur un échec critique, la créature tombe à terre après avoir été repoussée.

FLAGELLEUR

OBJET 9

PEU COURANT TRÈS GRANDE INSTALLÉE

Prix 1500 po ; **Munitions** chaîne segmentée (4 po, Encombrement 5)

Utilisation montée ; **Espace** 2,1 m de long, 4,5 m de large, 2,4 m de haut

Servants 3 à 5 ; **Maîtrise** martiale

CA 23 ; **Réf** +13, **Vig** +21

Solidité 18 ; **PV** 64 (SR 32) ; **Immunités** immunités des objets

Le flagelleur doit son nom à la chaîne segmentée que l'arme déploie en un arc horizontal. Les maillons de la chaîne sont épais et plats, ressemblant à des écailles, et sont reliés entre eux de manière à ressembler à la queue d'un grand dragon. La chaîne est tendue contre un lanceur à ressort. Lorsqu'elle est relâchée, le flagelleur fait pivoter la chaîne vers l'extérieur, généralement dans le but de faucher des animaux terrestres en furie qui approchent.

Viser ➡➡ tourner de 45°

Chargement ➡➡ (manipulation) 3 fois, nécessite la réussite d'un test d'Athlétisme DD 26

Projection ➡ (attaque, facteur de portée 36 m, manipulation) 8d8 contondants, cône de 9 m, Réflexes DD 25. Une créature qui rate son jet de Réflexe est prise par surprise jusqu'à la fin de son prochain tour. En cas d'échec critique, la créature est mise à terre par la chaîne.

LANCEUR DE COSSes

OBJET 11

RARE TRÈS GRANDE MAGIQUE MONTÉE

Prix 3 000 po ; **Munitions** cosses enchantées (10 po, Encombrement 1)

Utilisation montée ; **Espace** 3,6 m de long, 4,5 m de large, 3 m de haut

Servants 3 à 6 ; **Maîtrise** martiale

CA 26 ; **Réf** +13, **Vig** +23

Solidité 10 ; **PV** 90 (SR 45) ; **Immunités** immunités des objets

Une grande quantité de cosses enchantées est placée dans l'entonnoir du *lanceur de cosses*. L'engin de siège contrôle la dispersion des cosses dans l'air et accroît leur vitesse et leur tranchant lorsqu'elles sont tirées. Alors que ces cosses sifflent naturellement lorsqu'elles sont projetées dans les airs, l'appareil fait réverbérer ce son à une fréquence qui peut provoquer des nausées.

Viser ➡➡ 30 m, distance minimale 15 m

Chargement ➡➡ (manipulation) 2 fois

Projection ➡ (attaque, auditive, facteur de portée de 90 m, manipulation) 8d12 tranchants, explosion 9 m, Réflexes DD 27. Une créature qui rate son jet Réflexes est malade 2.

MÂCHOIRES ANESTHÉSIAENTES

OBJET 13

RARE GRANDE MAGIQUE MONTÉE NON LÉTAL

Prix 6 000 po ; **Munitions** mâchoires de fer à ressort (25 po, Encombrement 2)

Utilisation montée ; **Espace** 2,4 m de long, 1,8 m de large, 1,3 m de haut

Servants 3 ; **Maîtrise** martiale

CA 30 ; **Réf** +19, **Vig** +29

Solidité 15 ; **PV** 160 (SR 80) ; **Immunités** immunités des objets

Les communautés utilisent ces grandes mâchoires pour maîtriser de manière non létale le gros gibier afin de pouvoir le déplacer en toute sécurité, le soigner ou l'étudier d'une autre manière. Les mâchoires sont attachées par une chaîne, qui canalise la magie d'étourdissement dans la cible et facilite sa récupération.

Viser ➡➡ 15 m, distance minimale 15 m

Chargement ♦♦ (manipulation) 3 fois

Projection ♦ (attaque, manipulation, polyvalent C, portée 75 m) 9d10 perforants, cible unique, Réflexes DD 31. En cas d'échec, la cible est également empoignée. En cas d'échec critique, la cible est entravée au lieu d'être empoignée. Une cible qui est empoignée ou entravée par les mâchoires anesthésiantes est attachée à l'arme par la chaîne. Jusqu'à ce que la créature échappe aux mâchoires, elle ne peut pas s'éloigner de plus de 75 m des *mâchoires anesthésiantes*. Le DD pour S'échapper est de 32.

Décharge anesthésiante ♦♦ (attaque, manipulation) ; **Conditions.** Les *mâchoires anesthésiantes* ont une créature empoignée ou entravée ; **Effet.** Un membre de l'équipage active les propriétés anesthésiantes des mâchoires, ce qui inflige 8d12 dégâts mentaux (jet de Volonté basique DD 30) à la créature.

PIQUÉ DE MORT

OBJET 1

PEU COURANT GRANDE PORTABLE

Prix 50 po ; **Munitions** rocher (0 po, Encombrement 5)

Utilisation portable, tenu à 8 mains ; **Encombrement** 15

Servants 4 à 6 ; **Maîtrise** simple

Si le nom officiel de cet engin est «catapulte portable», il a été baptisé «piqué de mort» en référence à la source d'inspiration initiale de l'arme : les attaques en piqué des faucons pèlerins. Cependant, il remplace les plongeurs élégants par la force brute de poids tombants à la verticale sur leurs cibles.

Viser ♦♦ 7,5 m, distance minimale 7,5 m

Chargement ♦♦ (manipulation) 2 fois, nécessite la réussite d'un test d'Athlétisme DD 12.

Projection ♦ (attaque, facteur de portée 24 m, manipulation) 2d8 contondants, cible unique, Réflexes DD 14. Un rocher lancé depuis un piqué de mort s'abat sur une cible à la verticale, ce qui peut affecter l'abri de la créature contre l'attaque.

PROJECTEUR DE BARRE

OBJET 3

PEU COURANT GRANDE MONTÉE

Prix 140 po ; **Munitions** barre de fer (5 po, Encombrement 4)

Utilisation montée ; **Espace** 3 m de long, 1,2 m de large, 1,8 m de haut

Servants 2 ; **Maîtrise** simple

CA 16 ; **Réf** +4, **Vig** +12

Solidité 5 ; **PV** 40 (SR 20) ; **Immunités** immunités des objets

Les projecteurs de barre sont conçus pour être bien cachés (généralement dans une falaise) et utilisés par de petites équipes non formées. Des ressorts astucieusement conçus projettent une barre de fer depuis le mur de protection. Généralement, ce niveau de camouflage permet au projecteur de barre de rester inaperçu, à moins qu'une créature ne réussisse un test de Perception DD 18 pour le repérer. Après un lancement, le camouflage du projecteur de barre peut être réinitialisé avec une activité à deux actions.

Viser ♦♦ 7,5 m, distance minimale 3 m

Chargement ♦♦ (manipulation) 2 fois, nécessite la réussite d'un test d'Athlétisme DD 20.

Projection ♦ (attaque, facteur de portée de 30 m, manipulation) 3d10 contondants, cible unique, Réflexes DD 18

PROPULSEUR DE BLOB

OBJET 8

PEU COURANT GRANDE ALCHEMIQUE PORTABLE

Prix 900 po ; **Munitions** pâte de blob (60 po, Encombrement 1)

Utilisation portable, tenu à 6 mains ; **Encombrement** 5

Servants 3 ; **Maîtrise** martiale

Le propulseur de blob est un mortier avec un tuyau de 7,5 m fixé à un pot renforcé. Le pot contient de la pâte de blob, une substance visqueuse synthétisée à partir de vases. Deux leviers sont fixés au sommet du pot et produisent des étincelles à l'intérieur lorsqu'ils sont tirés, transformant temporairement la matière en une forme liquide qui peut être dirigée avec le tuyau et le mortier. Cette munition unique, ainsi que l'arme utilisée pour la tirer, a été conçue à l'origine par des alchimistes et des inventeurs garundis comme un moyen peu orthodoxe mais fiable de débarrasser le ciel des insectes volants. Ces dernières années, les propulseurs de blob ont reçu les éloges des chercheurs en faune sauvage, qui y voient un moyen non létal de maîtriser les monstres destructeurs et de les maintenir en vie pour les étudier et, éventuellement, les relâcher.

Viser ♦ rotation de 45°

Chargement ♦♦ (manipulation) 2 fois

Projection ♦♦ (attaque, facteur de portée de 71,5 m, manipulation) cible unique. Si la Frappe est réussie, la pâte de blob se répand immédiatement sur le corps de la cible, l'alourdisant et limitant ses mouvements. La cible est empoignée pendant 1 min, après quoi la pâte de blob fond. Le DD pour S'échapper de la pâte de blob est de 23.

PULVÉRISATEUR DE PHÉROMONES

OBJET 5

PEU COURANT GRANDE ALCHEMIQUE MONTÉE

Prix 350 po ; **Munitions** réservoir de phéromones concentrées (30 po, Encombrement 1), réservoir d'eau (5 pa, Encombrement 1)

Utilisation montée ; **Espace** 3,6 m, 1,8 m de large, 1,2 m de haut

Servants 2 à 4 ; **Maîtrise** martiale

CA 19 ; **Réf** +6, **Vig** +18

Solidité 8 ; **PV** 40 (SR 20) ; **Immunités** immunités des objets

Vitesse 4,5 m (tractée ou poussée)

Les pulvérisateurs de phéromones sont utilisés pour envoyer des quantités massives de phéromones animales alchimiques (voir p. 108) afin de permettre aux chercheurs d'influencer facilement des créatures autrement dangereuses. Comme les phéromones animales, les munitions de cette arme de siège doivent être fabriquées pour un type d'animal spécifique. Un pulvérisateur de phéromones se compose de deux grands réservoirs montés sur un canon étroit. L'un des réservoirs contient des phéromones alchimiques concentrées, tandis que l'autre est rempli d'eau, qui est utilisée pour diluer les phéromones afin de produire différents effets dès la projection.

Viser ♦ rotation de 45°

Chargement ♦♦ (manipulation) 2 fois

Projection ♦ (attaque, manipulation, olfactif) ligne de 24 m ou cône de 12 m, Volonté DD 20. Le passage du mode ligne au mode cône nécessite une action Interagir, que n'importe quel servant peut effectuer. Les types d'animaux désignés qui ratent leur jet de sauvegarde subissent les effets suivants, en fonction de la dilution.

- **Dilution faible.** Les créatures affectées sont étourdies 2.
- **Dilution moyenne.** Les créatures affectées sont fascinées par l'odeur des phéromones et sont prises par surprise jusqu'à la fin de leur prochain tour.
- **Dilution élevée.** Les créatures affectées sont ralenties 1 pendant 1 min.



Avant-propos :
ma quête
des Gardiens

Le Zootrope
et son équipage

Techniques
et astuces

Services
et équipement

Compagnons
animaux

Greffons

Armes et

armures

bestiales

Objets

alchimiques

Matériel

d'aventurier

Armes de siège

pour gros gibier

Catalyseurs de

sort

Ménagerie

de Golarion

Les Gardiens

de la nature

Épilogue :

la conclusion

d'un voyage

Glossaire et index

CATALYSEURS DE SORT

La magie inhérente au monde naturel et aux étendues sauvages peut souvent être transformée en catalyseurs magiques qui améliorent la puissance des sorts. Les objets dotés du trait de catalyseur sont des composants matériels consommables qui modifient ou amplifient certains sorts. Activer un catalyseur fait partie de l'acte d'Incantation. Le catalyseur peut augmenter le nombre d'actions requises pour Lancer le sort, comme indiqué dans l'entrée Activation du catalyseur. De plus, le sort gagne le trait manipulation si ce n'est pas déjà le cas. Comme le catalyseur fait partie intégrante du sort, vous pouvez le préparer lors de l'Incantation du sort.

CARILLON D'ÉCHO DE KIRIN

OBJET 2

CATALYSEUR CONSOMMABLE MAGIQUE

Prix 5 po

Utilisation tenu à une main ; Encombrement L

Activation Lancer un sort (ajouter 1 action)

L'écho du chant du kirin peut être capturé dans ce petit carillon de verre, qui se brise et invoque une brise sinueuse lorsqu'on le fait sonner. En ajoutant ce catalyseur au sort *bourrasque*, les créatures volantes qui seraient poussées par les effets du sort sont poussées de 9 m dans la direction de votre choix, au lieu de 9 m dans la direction du sort.

COLIFICHET DE WEMMUTH

OBJET 3

CATALYSEUR CONSOMMABLE MAGIQUE

Prix 12 po

Utilisation tenu à une main ; Encombrement L

Activation Lancer un sort (ajouter 1 action)

Les colifichets utilisés par les wemmuths pour attirer leurs victimes sur leur terrain de chasse sont dangereux à récupérer et souvent tachés de sang. L'un de ces colifichets recouvre la matière végétale créée par *enchevêtrement végétal* avec des épines buveuses de sang. Les créatures qui obtiennent un échec ou un échec critique à leur jet de Réflexes contre *enchevêtrement végétal* subissent également des dégâts perforants égaux au rang du sort.

CRINS D'ALICORNE

OBJET 1

CATALYSEUR CONSOMMABLE MAGIQUE

Prix 4 po

Utilisation tenu à une main ; Encombrement -

Activation Lancer un sort (ajouter 1 action)

Les poils de la crinière d'une alicorne brillent lorsqu'ils entrent en contact avec une créature vivante. Le sort *stabilisation* amplifié avec un *crin d'alicorne* vous permet de cibler 1 créature supplémentaire.

FILAMENT D'ARAIGNÉE OGRE

OBJET 1

CATALYSEUR CONSOMMABLE MAGIQUE

Prix 4 po

Utilisation tenu à une main ; Encombrement L

Activation Lancer un sort

Ce délicat fil de toile d'araignée se colle à la cible du *morsure d'araignée*, entravant ses mouvements. En utilisant ce catalyseur, une créature affectée par le venin d'araignée est maladroite au lieu d'être affaiblie.

FOURRURE DE MARP ARGENTÉ

OBJET 9

CATALYSEUR CONSOMMABLE MAGIQUE

Prix 110 po

Utilisation tenue à une main ; Encombrement -

Activation Lancer un sort

Un marp (p. 178) qui ronge de l'argent plutôt que de l'or fait pousser des poils recouverts d'argent qui peuvent être transformés en un catalyseur de sorts polyvalent. Un lanceur de sorts qui utilise de la *fourrure de marp argenté* avec le sort *épieu* crée une pointe d'argent plutôt qu'une pointe de fer froid.

FOURRURE DE WARG DES SORCIÈRES

OBJET 7

CATALYSEUR CONSOMMABLE MAGIQUE

Prix 52 po

Utilisation tenue à une main ; Encombrement -

Activation Lancer un sort

La peau d'un warg des sorcières reste froide longtemps après avoir été arrachée au corps de la créature. Une touffe de cette fourrure peut transformer le sort *bouclier de feu* en glace solide, inversant ses effets habituels. Le trait feu du sort est remplacé par le trait froid, vous gagnez une résistance aux dégâts de feu et aux effets de chaleur environnementale (au lieu des effets de froid), le bouclier est immunisé contre les dégâts de froid au lieu des dégâts de feu, et sa Solidité est réduite de moitié contre les effets de feu. Les dégâts que vous infligez aux créatures qui vous touchent ou vous frappent avec une attaque au corps à corps ou à mains nues sont changés en froid.

FRAGMENT DE CORNE DE BÉLIER

OBJET 9

CATALYSEUR CONSOMMABLE MAGIQUE

Prix 150 po

Utilisation tenu à une main ; Encombrement L

Activation Lancer un sort (ajouter 1 action)

Les excroissances épineuses des cornes d'un bélier se brisent en petits fragments lorsque ces animaux se battent. Lorsqu'ils sont utilisés pour améliorer la version à deux actions du sort *blizzard hurlant*, ces fragments font que les cases directement adjacentes à chaque créature se trouvant dans la zone d'effet du sort deviennent jonchées de chausse-trappes glacées. La première créature qui entre dans chaque case affectée doit réussir un test d'Acrobaties avec un DD égal au DD de sauvegarde du sort ou subir un montant de dégâts de froid égal au rang du sort. Lorsqu'une créature subit les dégâts des chausse-trappes glacées, elle en endommage suffisamment pour que les autres créatures qui se déplacent dans cette case soient à l'abri.

PLUME DE FAUCON DU CHAOS

OBJET 3

CATALYSEUR CONSOMMABLE MAGIQUE

Prix 10 po

Utilisation tenue à une main ; Encombrement L

Activation Lancer un sort

Lorsqu'elles sont utilisées comme catalyseurs, les *plumes de faucon du chaos* apportent de la souplesse aux sorts en rapport avec l'énergie élémentaire. Pour la durée d'un sort *résistance à l'énergie* catalysé, vous pouvez Maintenir le sort sur une cible adjacente, la touchant et en changeant le type d'énergie auquel elle a une résistance. Cela



CRINS D'ALICORNE



CARILLON D'ÉCHO
DE KIRIN



COLIFICHET DE WEMMUTH

réduit de 1 min la durée restante du sort ; s'il reste moins d'une minute au sort, la durée est ramenée à 1 round.

PLUME D'HIPPOGRIFFE

OBJET 3

CATALYSEUR | CONSOMMABLE | MAGIQUE

Prix 12 po

Utilisation tenue à une main ; Encombrement L

Activation Lancer un sort

Les plumes de l'hippogrieffe, de couleur fauve, peuvent mesurer jusqu'à 60 cm de long. Utilisée comme catalyseur avec le sort *intermédiaire fantomatique*, une seule *plume d'hippogrieffe* accorde à la main des ailes semi-corporelles qui augmentent sa manœuvrabilité. La main n'a qu'une portée de 18 m, mais son agilité accrue lui confère un bonus de statut de +1 à sa CA et à ses jets de Réflexes.

RELIQUE DE KUSHTAKA

OBJET 13

CATALYSEUR | CONSOMMABLE | MAGIQUE

Prix 525 po

Utilisation tenue à une main ; Encombrement L

Activation Lancer un sort (ajoute une action)

Ces reliques se présentent sous différentes formes, la seule condition étant qu'elles aient appartenu à un humain qui s'est transformé en kushtaka. Utilisée comme catalyseur pour *coup spirituel* contre une cible possédant une autre créature, une *relique de kushtaka* tente de bannir un tel esprit. Une créature qui échoue un jet de Vigueur contre *coup spirituel* voit son emprise sur la cible possédée s'affaiblir. Le résultat du prochain jet de Volonté de la créature possédée contre l'effet de possession est amélioré d'un degré. Une créature qui en possède une autre et qui obtient un échec critique à son jet de Vigueur contre *coup spirituel* subit des dégâts et est bannie du corps qu'elle possédait.

ROCAILLES DE DISSONNIEN

OBJET 4

CATALYSEUR | CONSOMMABLE | MAGIQUE

Prix 18 po

Utilisation tenue à une main ; Encombrement L

Activation Lancer un sort (ajouter 1 action)

Les fragments de roche exposés aux explosions soniques d'un dissonnien peuvent parfois conserver une partie de l'énergie de l'attaque, vibrant légèrement chaque fois qu'ils sont touchés. Lorsque vous lancez *explosion bruyante* en utilisant un fragment de *rocaille de dissonnien*, la cacophonie se répercute sur les cibles pendant 1 round. Si une créature qui a obtenu un échec ou un échec critique à son jet

de sauvegarde initial se déplace de 3 m ou plus à son prochain tour, elle subit 2d10 dégâts de son supplémentaires.

SALIVE D'AMPHISBÈNE

OBJET 5

CATALYSEUR | CONSOMMABLE | MAGIQUE

Prix 21 po

Utilisation tenue à une main ; Encombrement L

Activation Lancer un sort

Les agrégats durcis de *salive d'amphibène* peuvent être récoltés sur les terrains de chasse du serpent à deux têtes. Lorsqu'une incantation de *réseau d'yeux* (*Les Secrets de la magie* p. 133) est amplifiée avec ce catalyseur, vous pouvez placer un capteur de scrutation supplémentaire à l'arrière de la tête de chaque cible, en forme d'œil de serpent fermé. Lorsqu'une cible partage sa vision avec les autres personnes affectées par le sort, l'œil s'ouvre, empêchant la cible d'être prise en tenaille jusqu'au début de son prochain tour.

TOISON D'OCTOPODE LAINEUX

OBJET 1

CATALYSEUR | CONSOMMABLE | MAGIQUE

Prix 4 po

Utilisation tenue à une main ; Encombrement -

Activation Lancer un sort (ajoute une action)

Un petit paquet de *toison d'octopode laineux* renferme le souvenir des neiges hivernales. L'ajout de ce catalyseur à une incantation du sort *projections glacées* (*Livre des joueurs* 2 p. 251) recouvre d'une fine couche de glace toutes les cases situées dans la zone d'effet. Ces cases deviennent des terrains difficiles jusqu'au début de votre prochain tour.

VAPEURS DE PÊCHEUR DU CIEL

OBJET 5

CATALYSEUR | CONSOMMABLE | MAGIQUE

Prix 25 po

Utilisation tenues à une main ; Encombrement L

Activation Lancer un sort

Les *vapeurs de pêcheur du ciel* ne sont visibles que par leur effet sur le sort *nuage toxique* ou plutôt par l'absence apparente de ce nuage. Ces gaz rendent le nuage invoqué aussi transparent qu'un pêcheur du ciel. Le nuage est invisible, c'est-à-dire qu'il ne masque rien, mais il faut réussir un test de Perception contre le DD des sorts pour le remarquer par de légères distorsions dans l'air. Grâce à votre connexion magique au nuage, vous savez toujours où il se trouve. Cela n'a aucun effet sur les dégâts qu'il inflige.



Ménagerie de Golarion

Notre aventure a été jalonnée de rencontres incroyables avec des animaux, mais une expérience vécue au cours des premiers mois de notre voyage a été particulièrement instructive.

La journée a commencé comme toutes les autres. L'équipe était plus occupée que jamais, et j'avais travaillé avec Charikléia pour réaliser des illustrations de petits animaux aquatiques que je voulais documenter. Alors que je faisais remarquer l'exquise palmure des membres d'une créature, Lythéa a interrompu une chanson que je n'avais même pas remarquée et m'a crié dessus. J'ai couru vers elle.

En me tendant une longue-vue, elle m'a dit qu'elle n'avait jamais vu de créatures aussi incroyables. Je ne savais pas trop ce qui l'excitait, car en regardant par la lorgnette, je ne voyais que des dinosaures. Mais bien sûr, tout le monde ne grandit pas à proximité de ces êtres comme je l'ai fait ! L'un d'eux en particulier a attiré mon attention car il avait des sillons vertébraux beaucoup plus marqués... il devait être l'aîné, ce qui en faisait le chef du troupeau.

Nous nous sommes installés à bonne distance pour ne pas les effrayer. Nous avons descendu furtivement la passerelle, le dos chargé de sacs remplis de fruits pour inciter les gentils géants (espérons-le) à nous faire confiance. Chari m'a suivi de près pendant que j'ouvrais la voie. Gréfu et Téléro sont restés à bord pour protéger le vaisseau, au cas où quelqu'un s'en approcherait avec plus que de la curiosité.

Pendant que nous marchions, j'ai senti mon cœur battre la chamade dans ma poitrine. C'était à la fois terrifiant et impressionnant de voir ces magnifiques lézards devenir de plus en plus grands à chaque pas que nous faisons. Je n'étais plus qu'à une cinquantaine de mètres et j'ai pu admirer la scène qui s'offrait à moi : un étang céruléen étincelant, scintillant sous les rayons du soleil et entouré de fleurs roses et jaunes éclatantes. Les plus petits dinosaures, que j'ai reconnus comme étant des compognathus, s'ébrouaient dans l'eau et s'y désaltéraient. De grands arbres feuillus situés à seulement quatre ou cinq mètres de l'étang étaient ravagés par les brontosaures affamés et même par un therizinosaure à longues griffes.

Des herbivores ! Je me suis mis à rire et les membres du groupe qui m'accompagnaient ont tous semblé pousser un long soupir de soulagement. « Nous ne risquons rien, nous pouvons nous détendre. Ces créatures ne devraient pas nous faire de mal si nous ne représentons pas une menace ». J'ai commencé à sortir des fruits de ma sacoche tout en rappelant les conseils de base des guides pratiques : assurez-vous d'avoir de la nourriture au cas où l'une de ces créatures s'approche de vous afin de la distraire ; n'interagissez pas avec les nouveau-nés ou les plus jeunes, de peur que la mère ne vous considère comme une menace ; et, si vous êtes anxieux, évitez de vous approcher. L'observation est tout aussi importante que l'interaction.

J'ai décidé de m'approcher d'abord des brontosaures qui broutaient. Bien que je n'aie jamais eu la joie d'en approcher un d'aussi près, je connaissais très bien cette espèce au long cou. J'ai fait signe à Chari de me suivre et elle a sorti son journal du sac avant de commencer à dessiner un dinosaure

avec une silhouette de ma personne en bas de page pour avoir une idée de l'échelle.

Charikléia a terminé son dessin et m'a fait signe de passer à autre chose. J'ai hoché la tête en signe d'approbation et je me suis retourné pour observer les gigantesques lézards qui continuaient à brouter. Tout à mon observation, j'écrivais furieusement sur les mouvements de leurs mâchoires lorsque j'ai entendu un *BOOM* assourdissant. Un léger souffle d'air sur mon cou a été le seul avertissement me signalant qu'une patte s'abattait sur moi ! Je me suis écarté de justesse, mais je n'ai pas osé tourner le dos à ce que je voyais : deux brontosaures étaient en train de s'affronter. Je me suis souvenu que ce type de bagarre était courant chez les brontosaures sauvages. Je me suis levé d'un bond, impatient de rejoindre mon équipage et de discuter de ce qui s'était passé. Ils avaient les yeux écarquillés par ce qui devait être un mélange de peur et d'incrédulité, et j'étais sûr que mon visage trahissait les mêmes sentiments. Le Dr Pom, qui avait choisi de ne pas bouger et d'observer de loin, est restée bouche bée pendant qu'elle vérifiait que je n'avais pas de blessures.

Je me suis dit que nous avions eu assez d'émotions pour la journée, mais comme d'habitude, ma curiosité a pris le dessus : je n'avais pas encore observé les compognathus. Ce fut ma première erreur. Lorsque je me suis approché d'eux, ils ne se sont pas enfuis ; au contraire, ils se sont agglutinés autour de moi, curieux de savoir ce que j'étais et picorant mes vêtements et mes sacs.

Ils ont commencé à s'agiter et, pour certains, à se pincer et à s'enfoncer plus profondément dans l'étang. L'un d'eux en particulier, dont les mouvements n'étaient pas si erratiques, a attiré mon attention. J'ai sorti un nouveau fruit et je l'ai tendu avec précaution à la créature. Ce fut ma deuxième erreur. À l'odeur et à la vue de la nourriture, tous les lézards curieux se sont précipités vers moi en une terrifiante meute de pattes grêles et de grosses têtes. C'est à ce moment-là que je me suis souvenu d'un fait important concernant les compognathus : ils sont omnivores.

J'ai paniqué. J'ai laissé tomber le fruit, j'ai vidé ma sacoche dans l'espoir de distraire la meute et j'ai essayé de fuir. L'un d'entre eux a failli me faire trébucher avec sa queue battante en se jetant sur le fruit, et un autre s'est accroché à mon bras avec ses dents. Hurlant de surprise et de douleur, et sous l'effet de l'adrénaline, je me suis précipité vers mon équipe avec une hâte sans faille. Heureusement pour moi, les compognathus s'intéressaient plus aux fruits qu'à moi.

Lorsque nous avons tous atteint une distance de sécurité, le Dr Pom m'a immédiatement demandé de m'asseoir pour qu'elle puisse m'examiner. J'étais heureux de me reposer car toute cette excitation m'avait donné le vertige, mais même assis, j'étais toujours étourdi. Je me suis évanoui une seconde plus tard sous l'effet du venin qui circulait dans mes veines. Il m'arrive encore de me reprocher d'avoir oublié cette information *très* importante sur nos féroces amis.

Les pages suivantes décrivent quelques-unes des merveilleuses créatures que nous avons rencontrées. Attention, cher lecteur : soyez curieux, mais faites preuve de prudence avant tout.



Avant-propos :
ma quête
des Gardiens

Le Zootrope
et son équipage

Techniques
et astuces

Services
et équipement

Ménagerie de
Golarion

Ajustements
des créatures

A

B

C

D

E

F

G

H

L

M

O

P

R

S

T

Les Gardiens
de la nature

Épilogue :
la conclusion
d'un voyage

Glossaire et index

AJUSTEMENTS DES CRÉATURES

Lorsque vous avez besoin de modifier une créature existante pour lui donner une nouvelle dimension ou pour imaginer une version proche mais unique de cette créature, pensez à utiliser les ajustements suivants pour ajouter rapidement des capacités thématiques. Les ajustements d'élite et de faiblesse, qui sont apparus pour la première fois dans le *Livre des monstres*, sont repris ici pour plus de commodité.

Comme pour tout ajustement, ces changements sont censés être rapides et faciles, mais ils ne sont pas exhaustifs. Il est préférable de vérifier si les ajustements n'entraînent pas de conséquences inattendues en combat. Par exemple, de nombreux élémentaires de feu ont une faiblesse aux effets de l'eau, et l'application de l'ajustement amphibie à ces derniers nécessiterait d'ajuster encore plus leurs autres capacités. D'un autre côté, l'ajustement ailé pour une créature dotée de puissantes attaques à distance peut s'avérer très problématique pour les PJ et ces derniers peuvent même être incapables de l'affronter, surtout s'ils sont de bas niveau.

Ajustements amphibie

Une créature amphibie s'est adaptée pour vivre à la fois sur terre et dans l'eau.

- Ajouter le trait amphibie. Si la créature possède le trait aquatique, retirez-le.
- Ajoutez Athlétisme avec un modificateur égal au modificateur de compétence le plus élevé de la créature.
- Si la créature n'a pas de Vitesse de nage, ajoutez-en une égale à la moitié de sa Vitesse au sol (minimum 4,5 m).
- Si la créature n'a pas de Vitesse au sol, ajoutez-en une égale à la moitié de sa Vitesse de nage (minimum 4,5 m).
- Ajouter les pouvoirs suivants :

Vision nocturne

Trainer ♦ **Conditions.** L'action précédente de la créature amphibie a été une Frappe au corps à corps réussie ; **Effet.** La créature amphibie Marche rapidement ou Nage sur une distance de 3 m en traînant la cible. La cible se déplace dans la même direction et sur la même distance que ce déplacement forcé.

Ajustements d'élite

Vous aurez parfois besoin de rendre une créature un petit peu plus puissante que la normale pour offrir aux joueurs un vrai défi ou souligner le fait qu'elle est inhabituellement forte. Pour le faire rapidement, appliquez les ajustements d'élite suivants à ses statistiques :

- Augmentez le niveau de la créature de 1 ; si le niveau de la créature est -1 ou 0, augmentez son niveau de 2.
- Augmentez de 2 la CA, les modificateurs d'attaque, les DD, les jets de sauvegarde, la Perception et les modificateurs de compétences de la créature.
- Augmentez de 2 les dégâts de ses Frappes et des autres pouvoirs offensifs. Si la créature a un pouvoir dont le nombre ou la fréquence d'utilisation est limité (comme

pour les sorts d'un incantateur ou le Souffle d'un dragon), augmentez-en les dégâts de 4.

- Augmentez les points de vie de la créature en vous basant sur son niveau d'origine (voir table ci-dessous).

Niveau de départ	Augmentation de PV
1 ou moins	10
2-4	15
5-19	20
20+	30

Ajustements habitué au froid

Une créature habituée au froid a grandi dans un environnement rude et glacial, comme une toundra glaciale ou une région aux hivers magiques, et peut mieux supporter le froid.

- Ajoutez une résistance au froid et une faiblesse au feu, dont la valeur dépend du niveau de la créature (voir tableau ci-dessous).
- Ajouter les pouvoirs suivants :

Adaptation au gel. La créature traite les effets du froid environnemental comme s'ils étaient inférieurs d'un échelon (le froid extraordinaire devient extrême, le froid extrême devient important, et ainsi de suite).

Sens de l'hiver. La créature ignore l'effet masqué provoqué par la glace ou la neige.

Marche arctique. La créature ignore les irrégularités du sol et les terrains difficiles causés par la glace, ainsi que les terrains difficiles causés par la neige (réduisant les terrains très difficiles dus à la glace ou à la neige à des terrains difficiles ordinaires).

Projection de neige ♦ **Conditions.** La créature est adjacente à un tas de neige ou est dessus ; **Effet.** La créature habituée au froid projette de la neige et devient masquée pour toutes les créatures qui ne lui sont pas adjacentes jusqu'à ce qu'elle se déplace ou jusqu'à la fin de son prochain tour.

Niveau	Résistance/faiblesse
3 ou moins	3
4-8	5
9-13	10
14+	15

Ajustements miniature

Une créature miniature est beaucoup plus petite que les autres spécimens de son espèce, souvent assez petite pour tenir dans la paume d'une main ou pour être conservée dans un petit terrarium au lieu d'un grand habitat.

- Réduisez la taille de la créature à Très petite.
- Réduisez la portée des Frappes au corps à corps de plus faible allonge de la créature à 0 m. Si elle possède des Frappes au corps à corps avec une allonge notable (souvent une queue, un tentacule ou un long appendice similaire), réduisez l'allonge de ces Frappes à 1,5 m.
- Ajoutez Discrétion avec un modificateur égal à son modificateur de compétence le plus élevé.
- Ajouter les pouvoirs suivants :

Détaler entre les pieds ♦♦ **Effet.** La créature Marche rapidement deux fois. Elle peut traverser l'espace de créatures plus

grandes qu'elle au cours de ce déplacement qui ne déclenche pas de réactions.

Ajustements habitué au sable

Une créature habituée au sable s'est développée dans un environnement rude et brûlant, comme un désert étouffant ou même près de la caldeira d'un volcan, et peut mieux supporter un temps chaud et sec.

- Ajoutez une résistance au feu et une faiblesse au froid, dont la valeur dépend du niveau de la créature (voir tableau ci-dessous).
- Si la créature n'a pas de Vitesse de creusement, ajoutez-en une égale à la moitié de sa vitesse la plus rapide.
- Ajouter les pouvoirs suivants.

Métabolisme efficace. La créature peut tenir 10 fois plus longtemps que la normale avant d'être affectée par la faim et la soif (Livre du MJ p. 43).

Adaptation torride. La créature réduit d'un rang les effets de la chaleur ambiante (une chaleur extraordinaire devient extrême, une chaleur extrême devient importante, et ainsi de suite).

Marche du désert. La créature ignore les irrégularités du sol et les terrains difficiles causés par le sable (ce qui réduit les terrains très difficiles dus au sable à des terrains difficiles ordinaires).

Éruption de sable. ➤➤ **Conditions.** La créature habituée au sable est enfouie dans du sable ou de la terre meuble ; **Effet.** La créature Creuse deux fois, puis effectue une Frappe au corps à corps. Si elle est non détectée au début de son déplacement, elle le reste jusqu'à la fin de l'attaque.

Niveau	Résistance/faiblesse
3 ou moins	3
4-8	5
9-13	10
14+	15

Ajustements gémellaire

Une créature gémellaire s'est vu attribuer une deuxième tête à la suite d'une étrange mutation, d'une exposition à la magie transformatrice, d'une réaction alchimique vraiment malheureuse ou tout simplement par hasard. Cette tête supplémentaire agit de manière indépendante et pourrait très bien avoir une personnalité tout à fait unique, en fonction de l'intelligence de la créature. La créature gagne les pouvoirs suivants.

Cerveaux indépendants. Chaque tête de la créature gémellaire lance sa propre initiative et a son propre tour. Aucune des têtes ne peut effectuer l'action Retarder. Au début du tour d'une tête, cette dernière gagne 2 actions et 1 réaction. Chaque cerveau peut contrôler le corps de la créature normalement. Le fait de subir des dégâts égaux à la moitié de ses points de vie ou tout pouvoir qui trancherait la tête d'une créature gémellaire (comme la propriété d'arme vorpale) détruit une tête et fait perdre à la créature jumelée les tours, les actions et les réactions de la tête tranchée. Les effets mentaux qui ciblent une seule créature n'affectent qu'une seule des têtes de la créature.

Mâchonnage ➤ **Déclencheur.** L'autre tête de la créature gémellaire tente de S'échapper ; **Effet.** Cette tête mord la créature qui l'a saisie ou ses entraves pour aider l'autre tête à se libérer. La créature gémellaire bénéficie d'un bonus de circonstances de +2 à son test pour S'échapper.

Frappe réflexe ➤ (Livre des monstres p. 359)

Ajustements de faiblesse

Vous aurez parfois besoin de rendre une créature un petit peu plus faible que la normale pour qu'elle ne soit pas trop dangereuse pour les joueurs ou pour souligner le fait qu'un ennemi est plus faible que les autres. Pour le faire rapidement, appliquez les ajustements de faiblesse suivants à ses statistiques :

- Réduisez le niveau de la créature de 1 ; si le niveau de la créature est -1 ou 0, réduisez son niveau de 2.
- Réduisez de 2 la CA, les modificateurs d'attaque, les DD, les jets de sauvegarde et les modificateurs de compétences de la créature.
- Réduisez de 2 les dégâts de ses Frappes et de ses autres pouvoirs offensifs. Si la créature a des limites sur le nombre de fois ou la fréquence d'utilisation d'un pouvoir (comme les sorts d'un lanceur de sorts ou le souffle d'un dragon), diminuez les dégâts de 4 à la place.
- Diminuez les PV de la créature en fonction de son niveau de départ (voir le tableau ci-dessous).

Niveau de départ	Baisse de PV
1-2	-10
3-5	-15
6-20	-20
21+	-30

Ajustements ailes

Certaines créatures s'adaptent en se faisant pousser des ailes.

- Ajoutez Acrobaties avec un modificateur égal à son modificateur de compétence le plus élevé.
- Ajoutez une Vitesse de vol égale à sa Vitesse la plus élevée.
- Ajouter les pouvoirs suivants.

Piqué d'esquive ➤ **Conditions.** La créature ailée est en train de voler ; **Déclencheur.** Un ennemi cible la créature ailée avec une Frappe ; **Effet.** La créature ailée replie ses ailes et tombe pour éviter le coup à la dernière seconde. La créature ailée bénéficie d'un bonus de circonstances de +2 à la CA contre la Frappe. Après la résolution de la Frappe, la créature ailée tombe de 4,5 m. Même si elle atteint le sol, elle ne subit pas de dégâts de chute.



Avant-propos :
ma quête
des Gardiens

Le Zootrope
et son équipage

Techniques
et astuces

Services
et équipement

Ménagerie de
Golarion

Ajustements
des créatures

A

B

C

D

E

F

G

H

L

M

O

P

R

S

T

Les Gardiens
de la nature

Épilogue :
la conclusion
d'un voyage

Glossaire et index



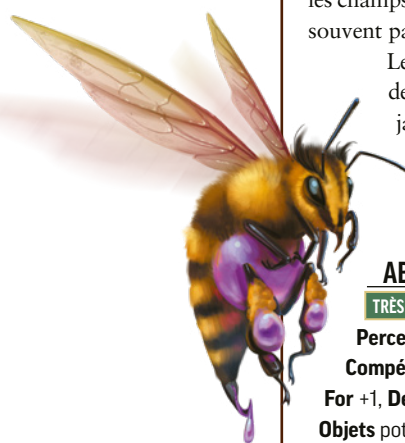
ABEILLES GOURMANDES

les abeilles apothicaires sont fascinantes

elles créent des potions savoureuses plus efficacement que nos meilleurs brasseurs

et Baranthe n'arrête pas de dire que je dois utiliser une chose appelée ponctuation mais cela n'a aucun sens

pourquoi je mettrais des symboles dans mes écrits alors que je ne dis pas de symboles quand je parle



ABEILLE APOTHICAIRE

Ces abeilles géantes se nourrissent du nectar des herbes médicinales et des fleurs magiques, dont elles transforment naturellement le liquide en potions sirupeuses et sucrées. En fonction de leur régime alimentaire, les abeilles apothicaires peuvent produire une grande variété de potions, dont elles stockent l'excédent dans les cellules cireuses qui tapissent leur nid. Les ouvrières apothicaires mesurent environ trente centimètres de long et sont rayées de jaune et de noir. Lorsqu'une abeille transporte une potion, son abdomen se gonfle visiblement et change souvent de couleur en fonction de la potion qu'elle contient.

La valeur des potions des abeilles apothicaires a donné lieu à de nombreuses tentatives de domestication, un rêve dangereux et coûteux qui comporte à la fois des risques élevés et de grandes récompenses. Une fois le jardin magique créé, les ruches des abeilles apothicaires tendent à devenir autonomes. Les apiculteurs peuvent éventuellement guider leur culture, mais ils ne sont plus nécessaires à la survie de la ruche. D'anciens jardins abandonnés depuis longtemps poussent encore le long de la rivière Sphinx à Osirion, où de nombreuses abeilles apothicaires rôdent à la recherche de fleurs répondant à leurs critères. Lors de leurs dernières incursions à la surface, les communautés surkies ont rapidement commencé à « commercer » avec les abeilles, établissant des habitats et utilisant leur sens naturel de la magie pour mieux entretenir les champs massifs dont une grande ruche a besoin. Les mitflits, en revanche, finissent souvent par être absorbés par la structure sociale des abeilles.

Les potions produites par une ruche varient d'une saison à l'autre, en fonction des fleurs disponibles. Les apiculteurs ont fait des progrès dans la création de jardins qui produisent des potions spécifiques et ont même mis au point des techniques de récolte qui augmentent leur efficacité. Ces techniques sont des secrets précieux et bien gardés, mais même des potions défectueuses aux résultats maudits ont été utilisées par les adeptes de Calistria et de Norgorber.

ABEILLE APOTHICAIRE

CRÉATURE 7

TRÈS PETITE ANIMAL

Perception +15 ; vision dans le noir, perception des potions (précis) 18 m

Compétences Acrobaties +17, Discrétion +17, Larcin +15

For +1, **Dex** +6, **Con** +3, **Int** -4, **Sag** +2, **Cha** +2

Objets potion de guérison moyenne

Chaudron interne. Avec un régime alimentaire approprié, une abeille apothicaire crée une potion de niveau 6 ou inférieur toutes les deux semaines. Le plus souvent, il s'agit d'une potion de guérison moyenne. Chaque abeille apothicaire ne peut stocker qu'une seule potion terminée à la fois. Les potions inutilisées peuvent généralement être récoltées auprès d'une abeille apothicaire en réussissant un test de Nature ou de Survie DD 23.

Perception des potions. Les yeux complexes des abeilles apothicaires leur permettent de voir les auras des potions magiques et d'identifier instinctivement celles de leur niveau ou inférieures. Ces auras sont visibles à travers des récipients ordinaires, bien que leurs yeux n'aient aucune capacité spéciale pour percevoir ou identifier des solutions non magiques, comme les élixirs alchimiques.

CA 25 ; **Réf** +19, **Vig** +14, **Vol** +13

PV 115 ; **Faiblesse** sensibilité à la fumée

Sensibilité à la fumée. Une abeille apothicaire est ralentie 1 si elle commence son tour dans une épaisse fumée.

Vitesse 3 m, escalade 3 m, vol 15 m

Corps à corps ♦ dard (magique, poison) +19, **Dégâts** 1d4+4 perforants plus 3d6 poison

Drain de potion ♦♦ (manipulation) ; **Conditions.** L'abeille apothicaire n'a pas de potion stockée ;

Effet. L'abeille apothicaire englutit une potion à sa portée et la stocke à l'intérieur d'elle-même.

Une créature peut tenter un jet de Réflexes DD 25 pour protéger une potion en sa possession.

Ingestion d'une potion ♦ L'abeille apothicaire consomme la potion qu'elle a stockée dans son corps. Si la potion possède le trait guérison, l'abeille apothicaire bénéficie du montant maximal des soins.

Injection d'une potion ♦ (manipulation). L'abeille apothicaire injecte la potion qu'elle a stockée dans une créature consentante à sa portée. Cela inflige 1 dégât perforant et accorde au bénéficiaire les effets normaux de la potion.

ALMIRAJ

L'almiraj ressemble à s'y méprendre à un lièvre jaune... à l'exception de la corne noire de 60 cm de long qui orne son front. Bien qu'il partage ce trait avec la li-corne docile, leurs similitudes s'arrêtent là. Les almirajs sont des créatures féroces, réputées pour abattre du bétail beaucoup plus gros qu'elles et, en cas de désespoir, des gens. On raconte que même les guerriers les plus courageux fuient devant son regard fixe.

Contrairement aux lièvres communs, les almirajs sont solitaires et très territoriaux. Ce sont des chasseurs embusqués adaptables qui ont l'endurance et la vitesse nécessaires pour poursuivre n'importe quelle proie. Ils attaquent avec leurs mâchoires et leurs griffes, mais sont surtout connus pour essayer d'éventrer leur proie d'un coup de corne vicieux. De nombreux spécialistes pensent que l'aura magique et terrifiante que dégagent ces créatures provient de leur corne. Ce raisonnement a entraîné une augmentation des attaques d'almirajs, les citoyens locaux essayant de capturer la créature vivante et de lui retirer sa corne, dans l'espoir de la transformer en un lièvre plus docile. Des espoirs vains, car un almiraj est tout aussi agressif, sinon plus, après qu'on la lui a retirée.

Les aventuriers s'estiment souvent chanceux s'ils parviennent à éviter la corne terrifiante de ce féroce prédateur, mais c'est une bien meilleure alternative que d'être pris dans ses mâchoires. Les almirajs ont la fâcheuse habitude d'attraper leurs proies et de les secouer vigoureusement jusqu'à ce qu'elles cessent de se débattre. Si cela échoue, ils traînent leurs proies sous terre jusqu'à ce qu'elles suffoquent. Rares sont ceux qui ont échappé au terrier d'un almiraj.

ALMIRAJ

PEU COURANT PETITE ANIMAL

Perception +14 ; perception des vibrations (imprécis) 12 m

Compétences Athlétisme +13, Discrétion +10, Survie +8

For +5, **Dex** +3, **Con** +4, **Int** -4, **Sag** +0, **Cha** +3

CA 20 ; **Réf** +11, **Vig** +14, **Vol** +8

PV 63

Présence terrifiante (aura, émotion, mental, terreur) 1,5 m, DD 22. Les créatures qui obtiennent un échec critique s'enfuient également pendant 1 round.

Frappe réflexe ➤ Corne uniquement. Les créatures qui fuient subissent 1d6 dégâts de saignement persistants supplémentaires. En cas de coup critique, la cible est mise à terre.

Vitesse : 10,5 m, creusement 7,5 m

Corps à corps ➤ corne +13, **Dégâts** 2d8+7 tranchants

Corps à corps ➤ mâchoires +13, **Dégâts** 2d6+7 perforants plus Empoignade

Corps à corps ➤ griffes +13 (agile), **Dégâts** 2d4+7 tranchants

Ultime secousse ➤ **Conditions**. L'almiraj a Empoigné une créature ; **Effet**. L'almiraj resserre ses mâchoires sur la créature et la secoue vigoureusement, tentant de l'achever. La créature subit 2d6 dégâts contondants et doit réussir un jet de Vigueur DD 20 ou être affaiblie 1. Les créatures de Petite taille ou plus petites subissent un malus de circonstances de -2 à leur sauvegarde.

Encorner en chargeant ➤➤ L'almiraj baisse la tête et se déplace avec férocité vers la proie qu'il a choisie. L'almiraj Marche rapidement deux fois. S'il termine son déplacement dans la zone d'allonge d'au moins un ennemi, il effectue une Frappe de corne contre cet ennemi. Ce coup inflige 1d6 points de dégâts de saignement persistants supplémentaires.

Enfouissement ➤ **Conditions**. L'almiraj a Empoigné une créature de taille Moyenne ou plus petite ; **Effet**. L'almiraj tente de s'enfuir avec son repas, en s'enfonçant dans le sol. La créature empoignée doit réussir un jet de Réflexes DD 20 ou être entraînée sous terre tandis que l'almiraj Creuse à sa Vitesse. Si la cible réussit sa sauvegarde, elle S'échappe et l'almiraj continue de creuser normalement. Si elle échoue, la créature empoignée doit retenir sa respiration ou commencer à suffoquer.



LE PROFESSEUR EFFRAYÉ

Le professeur est parfois un peu comme un jeune novice, toujours effrayé par la moindre chose. « Téléro, tu es trop près de la falaise ! » « Téléro, la navette va trop vite ! » « Téléro, ces baies sont toxiques ! » L'autre jour, je l'ai vu s'arrêter net parce qu'il avait vu un lièvre. Vous vous rendez compte ?



Avant-propos :
ma quête
des Gardiens

Le Zootrope
et son équipage

Techniques
et astuces

Services
et équipement

Ménagerie de
Golarion

Ajustements
des créatures

A

B

C

D

E

F

G

H

L

M

O

P

R

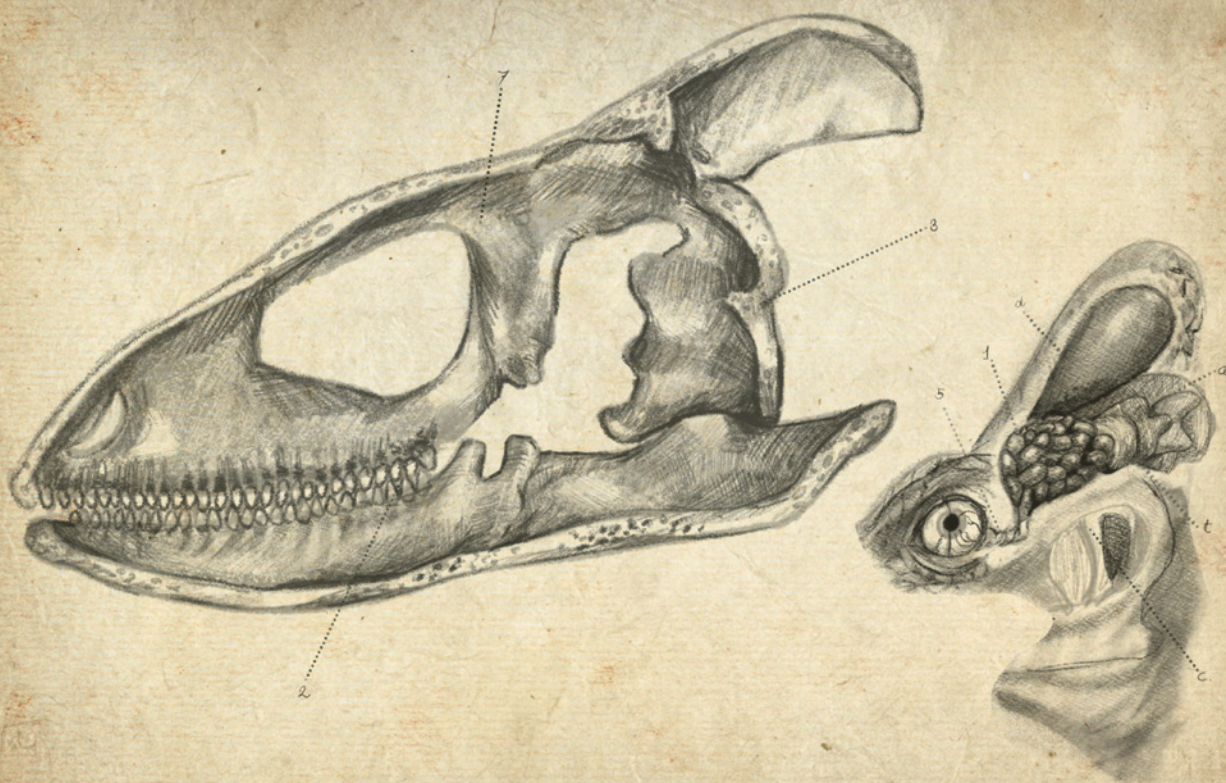
S

T

Les Gardiens
de la nature

Épilogue :
la conclusion
d'un voyage

Glossaire et index



L'œil du basilic

Dans une curieuse inversion de la manière dont une araignée ramollit sa proie avec des sucs digestifs avant de commencer à manger, un basilic transforme sa proie en pierre avant de la consommer. À l'instar des cockatrices et des gorgones, qui pétrifient également leurs proies avant de s'en nourrir, les basilics préfèrent la chair pétrifiée à toute autre forme d'alimentation. À part cela, le régime alimentaire de ces créatures diverge. Alors que les gorgones peuvent « brouter » de la pierre brute mais pas digérer de la matière organique non pétrifiée, les autres semblent capables de manger de la chair non pétrifiée mais pas de la pierre qu'elles n'ont pas créée elles-mêmes. Non, à cet égard, les basilics sont plus proches de la cockatrice en ce sens qu'ils semblent manger exclusivement des créatures qu'ils ont pétrifiées, et généralement juste après l'avoir fait.

Au-delà de leur régime alimentaire, de nombreux éléments suggèrent l'existence d'une relation entre les basilics et les cockatrices. Les deux sont curieusement incapables de pétrifier les belettes et les furets, par exemple. Les légendes humaines suggèrent que le premier basilic est né d'un œuf de serpent couvé par un coq et que la cockatrice est née d'un œuf de poule couvé par un crapaud.

Des explorations récentes ont permis de découvrir un autre membre de la famille, parfois appelé basilic royal en raison de la couronne de métal qui orne sa tête, qui ne peut pas pétrifier ses proies, mais qui peut modeler la pierre et flétrir la végétation grâce à son souffle empoisonné. Ces serpents massifs sont enveloppés de miasmes mortels, mais leur origine dans les mythes et les légendes est trop semblable pour être une coïncidence : le basilic royal serait né d'œufs de serpent incubés par des crapauds

venimeux. Comme la cockatrice, le basilic royal a pour ennemi naturel la belette et le furet, qui sont immunisés contre son poison. Une autre caractéristique commune au basilic et au basilic royal est que leur peau (ou leurs écailles dans le cas du basilic royal) change de couleur en fonction de l'environnement de leur tanière. On ne sait pas s'il s'agit d'une adaptation qui se produit à l'adolescence ou d'une adaptation magique, mais la seconde hypothèse semble assez probable.

La relation potentielle entre les trois créatures est obscure, laissant sans réponse la question de savoir si le « coq » qui a couvé le premier œuf de basilic était en fait une cockatrice envahissant l'antre d'un serpent, ou si la triade du poulet, du crapaud et du serpent détient un secret qu'aucun sorcier n'a pu percer. Il est tout aussi probable qu'ils partagent un ancêtre commun parmi les habitants du Premier Monde, un point de ramification qui pourrait même inclure des espèces comme la gorgone et ses cousins récemment découverts, dont l'un ressemble superficiellement au basilic royal.

Autant j'ai enregistré des histoires racontant les origines de ces bêtes, autant il semble y en avoir beaucoup plus qui expliquent l'importance du sang de basilic pour dé-pétrifier leurs victimes. Il s'agit bien sûr d'une information importante, et ceux qui la diffusent reçoivent toutes mes félicitations, mais les récits n'apportent que peu d'informations supplémentaires sur les origines des basilics ou sur leur regard étonnant. Cependant, il est intéressant de noter que de nombreux récits présentent ce pouvoir du sang comme un événement distinct, un acte de miséricorde de la part d'un dieu bienveillant pour donner aux mortels une chance de se battre.

BASILIC ROYAL

Le basilic royal porte bien son nom, non seulement en raison de la couronne de métal qui orne sa tête, mais aussi en raison de la virulence unique de son poison. Le poison de la créature se manifeste sous la forme d'une sorte de vapeur suffocante qui adhère à tout ce qu'elle touche et le ronge. Sa maîtrise du poison semble avoir un coût, car le basilic royal n'a pas la capacité de pétrifier ses proies. Bien que le basilic royal puisse soigneusement façonner une couronne, certaines faites de simple fer et d'autres de métaux célestes rares, il préfère de loin collectionner les couronnes fabriquées par d'autres créatures.

BASILIC ROYAL

RARE TRÈS GRANDE BÊTE

Perception +27 ; odorat (imprécis) 36 m, perception des vibrations (précis) 18 m, vision dans le noir

Compétences Acrobaties +24, Athlétisme +27, Discrétion +24, Survie +25

For +8, **Dex** +5, **Con** +7, **Int** -3, **Sag** +6, **Cha** +2

Objet couronne en fer

CA 33 ; **Réf** +22, **Vig** +26, **Vol** +23

PV 290 ; **Immunité** poison ; **Résistance** acide 15

Royauté couronnée. La couronne du basilic royal est fermement maintenue sur sa tête mais peut être Désarmée comme s'il s'agissait d'un objet tenu. Sans couronne, la maîtrise du basilic royal sur le poison est suffisamment affaiblie pour qu'il perde son linceul miasmatique. Le basilic royal peut équiper une couronne à portée de sa queue avec une action Interagir. La couronne d'un basilic royal est normalement faite de fer et lui permet d'utiliser le linceul miasmatique, mais les couronnes faites d'autres matériaux plus exotiques peuvent conférer des pouvoirs différents.

Linceul miasmatique (aura, poison) 4,5 m. Le poison dans l'haleine du basilic royal rend l'air autour de lui brumeux, le masquant vis-à-vis de toutes les créatures en dehors de l'aura, mais il ne peut pas utiliser cet état masqué pour Se cacher ou Être furtif. Lorsqu'une créature termine son tour dans l'aura, elle est exposée au venin du basilic royal.

Vitesse 9 m, escalade 9 m, nage 9 m

Corps à corps ♦ mâchoires +27 (allonge 3 m), **Dégâts** 4d10+11 perforants plus Empoignade améliorée et venin de basilic royal.

Corps à corps ♦ queue +27 (agile, allonge 4,5 m), **Dégâts** 4d8+11 contondants

À distance ♦ crachat +24 (poison, portée 36 m), **Dégâts** 5d10 de poison plus venin de basilic royal

Constriction supérieure ♦ 4d8+3 contondants, DD 32

Crachat de désagrégation de la pierre ♦♦♦ (acide). Le basilic royal crache son poison avec une force immense, infligeant 5d10 dégâts d'acide et 5d8 dégâts perforants (jet de Réflexes basique DD 32) aux créatures situées sur une ligne de 72 m et exposant chaque créature ayant subi des dégâts au venin de basilic royal. La ligne pénètre les barrières d'une Solidité inférieure à 20, en ignorant les éventuels bonus d'abri. Le basilic royal ne peut plus utiliser le crachat de désagrégation de la pierre pendant 1d4 rounds.

Enrouler les anneaux ♦ **Conditions.** Une créature de Grande taille ou plus petite est empoignée ou entravée dans les mâchoires du basilic royal ; **Effet.** Le basilic royal déplace la créature dans ses anneaux, libérant ses mâchoires pour effectuer des attaques, puis utilise Constriction supérieure contre la créature. Les anneaux du basilic royal peuvent retenir autant de créatures qu'il peut y en avoir dans son espace.

Gober ♦ Large, 5d10 dégâts d'acide, Rupture 30

Venin de basilic royal (poison) **Jet de sauvegarde** DD 36 ; **Durée maximale** 6 rounds ; **Stade 1** 2d10 de poison et maladroit 2 (1 round) ; **Stade 2** 3d10 de poison et maladroit 3 (1 round) ; **Stade 3** 4d10 de poison, maladroit 3 et ralenti1 (1 round).



MÉDECINE DES PIERRES

La pétrification est une chose terrible, mais même le poison le plus virulent peut être un remède dans les bonnes circonstances. L'autre jour, nous sommes tombés sur un marp blessé, que nous ne pouvions pas soigner sur le terrain. Heureusement, il me restait un peu de venin de basilic – nous avons pétrifié la pauvre bête et avons pu la ramener sur le navire avant le traitement. Et elle n'a pas eu à se soucier des affres et de la souffrance du transport ! Heureusement que j'avais du sang de basilic pour la dépétrifier après.



Avant-propos :
ma quête
des Gardiens

Le Zootrope
et son équipage

Techniques
et astuces

Services
et équipement

Ménagerie de
Golarion

Ajustements
des créatures

A
B
C
D
E
F
G
H
L
M
O
P
R
S
T

Les Gardiens
de la nature

Épilogue :
la conclusion
d'un voyage

Glossaire et index



SIFFLEMENT

Il y a des sons que vous ne voulez pas entendre au milieu de la jungle, comme le sifflement d'une bouilloire. Les bouillevol font ce bruit juste avant de cracher. Une

fois, alors que je patrouillais dans le camp juste avant l'aube, j'ai entendu un bouillevol siffler juste à la périphérie ! Je me suis précipité et j'ai failli tirer sur le professeur un large éventail de fusées éclairantes dissuasives... croiriez-vous qu'il emporte tout un service à thé portatif avec lui lors de ses missions ?



BOUILLEVOL

Le sifflement perçant du bouillevol peut souvent être entendu malgré la pluie diluvienne de la jungle, avec des cris dissonants lorsque ceux-ci se combinent à ceux d'autres membres de sa meute. Bien qu'ils soient généralement efficaces pour dissuader les prédateurs à proximité, ces cris aigus servent également de leurre aux alchimistes téméraires désireux d'étudier les puissantes enzymes de la créature.

Selon la plupart des théories, le nom de bouillevol est une corruption de « bouilloire volante ». Ils ne peuvent pas vraiment voler, mais utilisent plutôt les membranes de leur peau pour planer, un peu comme les écureuils volants. Cependant, ces membranes ne servent pas principalement à se déplacer, mais à digérer. Lorsqu'il pleut, les bouillevol enroulent leur peau lâche, créant ainsi une sorte de bouilloire rudimentaire pour collecter l'eau de pluie. L'acide de ces créatures remarquables se combine à l'eau pour décomposer le bois, la terre ou même les cailloux en un ragoût nutritif. Par conséquent, le bouillevol peut prospérer lorsqu'il est introduit dans un environnement où les pluies sont fréquentes, où il y a quelque chose de solide sur lequel se tenir et où il n'y a pas de prédateurs naturels.

Bien que leur acide puisse être récolté sans les blesser, ces créatures coopèrent rarement. Si elles sont dérangées, en particulier pendant qu'elles s'alimentent, elles libèrent des nuages de vapeur acide. Elles sont également capables de cracher le liquide avec une précision mortelle. Heureusement pour ceux qui se heurtent à eux, les bouillevol n'ont que faire des cadavres et interrompent généralement la poursuite lorsque l'intrus quitte leur territoire.

Plusieurs organisations et chercheurs ont désespérément cherché à domestiquer les bouillevol pour les utiliser dans la production alchimique. À ce jour, aucun de ces efforts n'a été couronné de succès, bien que plusieurs laboratoires abandonnés abritent encore des meutes agressives de bouillevol qui protègent leur nouveau territoire avec une ténacité féroce.

BOUILLEVOL

CRÉATURE 3

PETITE ANIMAL

Perception +9 ; vision nocturne

Compétences Acrobaties +11, Athlétisme +9, Discrétion +11

For +2, **Dex** +4, **Con** +3, **Int** -4, **Sag** +2, **Cha** +0

CA 19 ; **Réf** +11, **Vig** +10, **Vol** +7

PV 60 ; **Résistance** acide 6

Déversement (acide) ➤ **Conditions.** Le bouillevol a enroulé sa peau pour former sa « bouilloire » ; **Déclencheur.** Le bouillevol subit des dégâts physiques ou est mis à terre ; **Effet.** Le bouillevol déverse le contenu de la cavité formée par sa peau, libérant ses sucs digestifs dans un nuage de vapeur acide qui inflige 2d8 dégâts d'acide à toutes les créatures autres que le bouillevol dans un rayon de 6 m (jet de Vigueur basique DD 18). Si le bouillevol était en ébullition, les dégâts sont portés à 4d8.

Vitesses 7,5 m, escalade 4,5 m

Corps à corps ♦ griffes +9 (agile), **Dégâts** 2d4+4 tranchants

À distance ♦ crachat acide +11 (acide, portée 12 m), **Dégâts** 1d8 d'acide persistants

Forme de bouilloire ♦♦ Le bouillevol utilise ses membranes pour former une bouilloire rudimentaire. Tant qu'il reste ainsi, il ne peut pas utiliser sa Frappe de griffes ni entreprendre d'action de déplacement. Si le bouillevol est resté sous forme de bouilloire pendant au moins 1 min et que celle-ci est pleine d'eau (généralement grâce à la pluie), son contenu se met à bouillir et émet un sifflement perçant qui inflige à toutes les créatures dans un rayon de 9 m un malus de -2 aux tests de Perception pour entendre autre chose que le bouillevol ; il s'agit d'un effet audible. Le bouillevol peut quitter cette forme de bouilloire avec une action gratuite.

Planer (déplacement) ♦ Le bouillevol déploie ses membranes pour planer dans les airs. Il se déplace dans les airs de 1,5 m vers le bas et jusqu'à 7,5 m horizontalement. Il peut rester en l'air tant qu'il dépense au moins 1 action Glisser chaque round et qu'il ne prend pas sa forme de bouilloire.

CERCLAMANDRE

Plus d'un voyageur a entendu un grondement sourd derrière lui et s'est retourné pour apercevoir une étrange roue qui lui fonçait dessus. Même s'il parvient à l'éviter, il n'est pas à l'abri, car dès que la roue s'arrête, elle se déploie en une cerclamandre. Bien qu'on en parle à voix basse dans les régions reculées de l'Arcadie et qu'on les craigne dans les plaines herbeuses de l'Étendue du Mwangi, nombreux sont ceux qui, dans les zones urbaines, croient que ces cerclamandres apparemment ridicules ne sont rien d'autre que des histoires à dormir debout. Toutefois, comme en témoignent les restes aplatis de nombreuses caravanes, ces super-prédateurs sont bien réels.

Les cerclamandres ressemblent à de grandes salamandres. Elles naissent avec des pattes arrière rétractables et une colonne vertébrale incroyablement forte et flexible. Leurs pattes antérieures tranchantes sont munies de crochets acérés qui peuvent déchirer la chair ou stabiliser la créature lorsqu'elle prend la forme d'une roue. Au fur et à mesure de leur développement, les cerclamandres apprennent à sauter et à rouler, en accrochant leur queue sous leur bouche et en la stabilisant à l'aide de leurs pattes antérieures pour former une roue rudimentaire qu'elles propulsent vers l'avant à l'aide des muscles de leur queue. Leur dos est marqué d'un motif strié qui leur confère une traction et un pouvoir de manœuvre importants. Les cerclamandres sont particulièrement meurtrières lorsqu'elles utilisent leurs griffes crochues pour infliger des blessures hémorragiques avant de prendre leur forme de roue pour s'élancer sur le champ de bataille, écrasant les ennemis et attendant que leurs proies se vident de leur sang.

Les cerclamandres se rencontrent partout où le terrain est plat et dégagé. Leur couleur correspond à celle de leurs terrains de chasse, celles qui vivent dans les plaines herbeuses ayant une peau brun-vert et celles qui vivent dans les régions enneigées ayant une peau blanche. Certains naturalistes pensent que ces créatures étaient à l'origine des salamandres qui ont éclos dans le sillon acide du légendaire ouroboros. D'autres pensent que la nature, dans son infinie variété, n'a pas besoin de magie pour créer de telles créatures, mais seulement d'un environnement suffisamment plat pour récompenser leur adaptation astucieuse.

CERCLAMANDRE

CRÉATURE 5

GRANDE BÊTE

Perception +12 ; odorat (imprécis) 9 m

Compétences Acrobaties +13, Athlétisme +12, Discrétion +10

For +5, **Dex** +5, **Con** +3, **Int** -2, **Sag** +0, **Cha** +2

CA 21 ; **Réf** +15, **Vig** +12, **Vol** +9

PV 78

Esquive flexible ➤ **Conditions.** La cerclamandre est Déployée ; **Déclencheur.** La cerclamandre est ciblée par une Frappe ; **Effet.** La cerclamandre gagne un bonus de circonstances de +2 à la CA contre l'attaque ayant déclenché l'effet et prend sa forme de roue.

Vitesse 7,5 m (12 m sous forme de roue)

Corps à corps ➤ griffes +13 (agile, polyvalente P), **Dégâts** 1d4+5 tranchants plus 3d6 dégâts de saignement persistants

Corps à corps ➤ queue striée +13 (balayage), **Dégâts** 2d6+5 contondants

Déploiement ➤ **Conditions.** La cerclamandre est sous forme de roue ;

Effet. Elle dégage sa queue, Bondit jusqu'à 6 m alors qu'elle quitte sa forme de roue et se déploie pour atterrir sur ses quatre pattes.

Forme de roue ➤ (posture) ; **Conditions.** La cerclamandre est Déployé ;

Effet. La cerclamandre Bondit puis roule sous sa forme de roue. Toute créature située à moins de 1,5 m doit réussir un jet de Réflexes DD 22 ou être prise par surprise pendant un round. Tant qu'elle est sous sa forme de roue, la cerclamandre ne peut pas effectuer de Frappe et sa vitesse passe à 12 m.

Roulade écrasante ➤ ➤ ➤ **Conditions.** La cerclamandre est en forme de roue ; **Effet.**

Comme Piétinement (Grande ou plus petite, queue striée, DD 22), sauf que les cibles qui échouent à leur jet de Réflexes sont étourdies 1, et la cerclamandre se Déploie à la fin de son déplacement.



FORMATION

Dans tout Golarion, des légendes racontent que des nids de cerclamandres s'assemblent pour former des roues géantes, larges de trois créatures et longues de plusieurs dizaines. Ces « caravanes » auraient écrasé des villages et même chassé des géants et des dragons. On ne sait pas si les cerclamandres possèdent réellement l'intelligence sociale nécessaire à une telle manœuvre, mais c'est peut-être parce qu'aucun témoin n'a jamais survécu pour le raconter !



Avant-propos :
ma quête
des Gardiens

Le Zootrope
et son équipage

Techniques
et astuces

Services
et équipement

Ménagerie de
Golarion

Ajustements
des créatures

A

B

C

D

E

F

G

H

L

M

O

P

R

S

T

Les Gardiens
de la nature

Épilogue :
la conclusion
d'un voyage

Glossaire et index



SOLVANTS PIERREUX

Nombreux sont ceux qui essaient d'élever des chèvres pierreuses pour récolter les minéraux qu'elles ruminent avant que ces créatures ne se pétrifient, mais leur salive est également excellente pour nettoyer les machines.

C'est l'un des moyens que nous utilisons pour décalaminer les ailes de notre navire, mais je pense que si je disais à Charikléia quel est ce solvant de nettoyage, elle cesserait de se porter volontaire pour aider aux tâches de maintenance.

CHÈVRE PIERREUSE

Les chèvres pierreuses se distinguent de leurs cousines ordinaires par leurs cornes de roche et leur appétit particulier. Ces créatures dociles adorent manger des minerais, utilisant leurs dents plus dures que le diamant pour broyer la roche et les métaux. Les composants indigestes, tels que les morceaux de métal raffinés et les pierres précieuses, coagulent pour former un amas que la chèvre régurgite pour le ruminer. Dans les situations d'urgence, les chèvres pierreuses peuvent même puiser les nutriments dans cet amas. Ces propriétés pourraient faire des chèvres pierreuses d'excellents compagnons pour les mineurs et les feronniers, cependant, ces bêtes sont assez rares et réputées difficiles à dresser.

Les chèvres pierreuses sont des créatures nerveuses, dotées du large champ de vision dont sont dotées les proies et d'un fort instinct de survie. Elles disposent également d'un mécanisme de défense unique : lorsqu'elles sont effrayées, elles se transforment temporairement en pierre solide, dissuadant les prédateurs qui ne peuvent ainsi les dévorer. Cette combinaison de nerfs fragiles et d'une incroyable capacité à grimper conduit souvent les voyageurs à découvrir ce qui semble être une statue de chèvre isolée dans une zone montagneuse par ailleurs inoccupée.

Les observateurs attentifs peuvent discerner le régime alimentaire récent d'une chèvre pierreuse grâce aux motifs minéraux qui se forment sur ses cornes, comme les légères stries argentées qui indiquent un repas de minerai d'aubargent. Les collectionneurs chassent souvent des chèvres pierreuses et exposent leurs cornes aux propriétés rares. Si une chèvre pierreuse détruit l'amas qu'elle rumine pour se nourrir en urgence, ses cornes se transforment pendant environ une heure en morceaux solides des minéraux qu'elle a consommés, avant de reprendre leur aspect rocheux.

CHÈVRE PIERREUSE

CRÉATURE 2

RARE PETITE ANIMAL

Perception +11 ; vision à 360°

Compétences Acrobaties +8 (+10 pour S'échapper), Athlétisme +8 (+11 pour Escalader), Survie +6

For +3, **Dex** +4, **Con** +3, **Int** -4, **Sag** +2, **Cha** +1

Grimpeuse de falaise. Une chèvre pierreuse peut trotter sur les falaises les plus abruptes. Elle n'a pas besoin de faire de tests pour Escalader lorsqu'elle gravit des déclivités et elle n'est pas prise par surprise lorsqu'elle Escalade. Elle ne tient pas compte du terrain difficile dû aux rochers, aux gravats et aux sols inégaux composés de terre et de pierre.

Objets amas de minéraux valant 28 po

CA 17 ; Réf +11, Vig +8, Vol +5

PV 28

Auto-pétrification ➤ (métamorphose) ; **Déclencheur.** La chèvre pierreuse obtient l'état effrayé ou subit plus de 8 dégâts en un seul coup ; **Effet.** La chèvre pierreuse se défend en se transformant en pierre. Elle obtient l'état pétrifié pendant 1d4 rounds. Si elle subit des dégâts alors qu'elle est pétrifiée, elle se soigne immédiatement du même montant en absorbant l'amas minéral qu'elle rumine, ce qui lui fait perdre une valeur égale au nombre de points de vie soignés (par exemple, la valeur de l'amas est réduite de 5 po pour soigner 5 points de vie). Si la valeur de l'amas minéral de la chèvre est réduite à 0 po, l'amas ne contient plus aucun minéral et la chèvre ne pourra former un nouvel amas tant qu'elle n'aura pas ruminé une quantité suffisante de roches et dormi suffisamment.

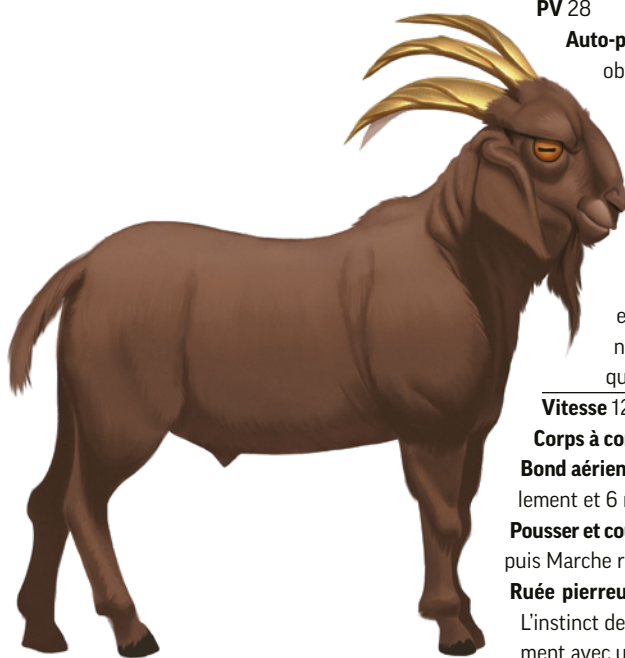
Vitesse 12 m

Corps à corps ➤ tête +8, **Dégâts** 1d8+3 contondants

Bond aérien ➤ (déplacement). La chèvre pierreuse Bondit jusqu'à 3,5 m verticalement et 6 m horizontalement ; ce déplacement ne déclenche pas de réactions.

Pousser et courir ➤ La chèvre pierreuse tente de Pousser la créature la plus proche, puis Marche rapidement avec un bonus de circonstances de +6 m à sa Vitesse.

Ruée pierreuse ➤ **Déclencheur.** La chèvre pierreuse perd l'état pétrifié ; **Effet.** L'instinct de survie de la chèvre pierreuse l'incite de s'enfuir. Elle Marche rapidement avec un bonus de circonstances de +6 m à sa Vitesse.



La chimère impossible



Au cours de mes récents voyages, peu de créatures ont suscité autant de confusion et d'admiration que les chimères. Cette apparente impossibilité fusionne les caractéristiques de nombreux animaux, tous plus mortels les uns que les autres, pour donner naissance à des créatures uniques, sans équivalent. Je me suis senti honoré de rencontrer ce qui pourrait être une espèce jusqu'alors inconnue, que j'ai baptisée chimère supérieure, non pas pour diminuer la majesté des exemples déjà documentés, mais pour fournir une distinction utile aux explorateurs qui rencontrent ces animaux pour la première fois.

Chimères supérieures

Alors que nous survolions un profond canyon, nous avons été approchés par une curieuse et magnifique bête ailée qui allait à la vitesse de notre navire et reflétait nos mouvements. La créature se rapprochant, Téléro l'identifia assez rapidement comme une sorte de chimère au corps léonin et aux griffes acérées, mais aux têtes les plus insolites : une vipère à écailles vertes dont les crocs dégouлинаient de poison, une tête de roc royal aux yeux vifs, et la tête à fourrure blanche d'un warg des sorcières.

Au départ, la chimère semblait simplement intriguée par notre présence, s'interrogeant peut-être sur nos intentions. Avant que nous puissions établir la communication, la créature est devenue de plus en plus agitée, sifflant et hurlant, tout en gardant ses distances. J'ai supposé qu'il s'agissait d'un signe d'intimidation destiné à nous avertir que nous survolions son territoire. J'ai donc reculé de quelques pas et j'ai demandé à

Charikléia de prendre son carnet de croquis pour immortaliser cette rencontre inattendue. Mais dès que j'ai détourné la tête, la créature a violemment frappé le navire. La chimère testait sans doute la solidité du vaisseau, car elle ne faisait que se balancer légèrement d'un côté, mais là où je me suis vraiment inquiété, c'est quand un souffle glacial a jailli de la gueule du warg des sorcières pour recouvrir notre dirigeable de glace. Avant que nous ayons pu réagir, la chimère avait fait le tour du navire et sa tête de roc a émis un cri si puissant qu'il a fait vibrer douloureusement mes os. Ces attaques successives étaient certes préoccupantes, mais elles n'ont finalement pas réussi à arrêter notre navire.

Nous avons finalement repoussé la créature et lui avons échappé, mais ce spectacle inhabituel m'a fait comprendre que cette chimère était vraiment unique. La plupart des chimères précédemment documentées n'étaient pas décrites comme possédant des capacités autres que les capacités physiques de la tête elle-même, un fait confirmé lors de ma conversation avec un dresseur réputé quelques semaines plus tard. Pourtant, celle-ci invoquait des vents arctiques et émettait des sons bien au-delà de ce qu'une bête typique peut produire. Je ne pense pas qu'il s'agisse d'un simple accident ou du produit d'une expérimentation magique, mais d'un nouveau type de chimère qui jusqu'alors n'était mentionné que dans les légendes. Lors de ma rencontre, chaque tête de la grande chimère semblait posséder les capacités les plus inhabituelles de la créature à laquelle elle ressemblait. Je ne peux pas dire à quel point ces capacités sont puissantes par rapport à leur forme traditionnelle, et je



Avant-propos :
ma quête
des Gardiens

Le Zootrope
et son équipage

Techniques
et astuces

Services
et équipement

Ménagerie de
Golarion

Ajustements
des créatures

A

B

C

D

E

F

G

H

L

M

O

P

R

S

T

Les Gardiens
de la nature

Épilogue :
la conclusion
d'un voyage

Glossaire et index



dois admettre que mon équipage et moi-même ne sommes pas impatients de procéder à d'autres tests de sitôt.

Une résilience inégale

La nature même d'une chimère pose des questions vraiment fascinantes : les organes sont-ils séparés pour chaque tête ou sont-ils partagés ? Les têtes sont-elles capables de penser et de fonctionner de manière indépendante, ou un système nerveux commun les fait-il bouger comme s'il s'agissait de membres spécialisés appartenant à un seul corps ? Bien que je n'aie pas l'intention d'étudier plus en détail leur anatomie unique, j'ai été confronté à un exemple de l'incroyable résilience et de la polyvalence de cette bête.

Alors que nous nous étions brièvement posés en Isger pour effectuer quelques réparations mineures, j'ai été témoin d'un spectacle des plus remarquables au cours d'une promenade : une chimère dont la tête morte était encore intacte et attachée ! Dans ce cas, la tête était celle d'une chèvre commune, mais son état était évident. Ses yeux vitreux, son absence de mouvement et ses pans de chair en décomposition témoignaient d'une absence totale d'étincelle vitale ou de réanimation de mort-vivant. J'ai dû faire du bruit en essayant de prendre quelques notes pour la postérité et j'ai attiré l'attention de la bête. La tête morte, qui ne se balançait plus mollement sur le côté, s'est tournée vers moi. Alors qu'elle bêlait (peut-être pour avertir les autres têtes ?), de l'ichor ignoble suintait de partout. La tête de chèvre était sans aucun doute un cadavre, mais elle bougeait. Pire encore, la chimère entière semblait déterminer à faire de moi son repas !

Nous avons rapidement décollé, reconnaissants que la bête soit plus intéressée à trouver une proie plus facile qu'à se battre avec le *Zootrope* et notre vaillant équipage. J'ai parlé au Dr Pom et elle a confirmé mes soupçons : la tête de chèvre était bien un mort-vivant. La tête fait toujours partie de l'ensemble, mais elle semble rester en sommeil la plupart du temps. Une nouvelle masse musculaire a dû être créée pour tenir la tête et la déplacer, ce qui me fait penser que la physiologie unique de la chimère pourrait être capable de résister à des blessures mortelles. J'espère pouvoir retourner enquêter sur le site après avoir trouvé les gardiens pour localiser cette créature particulière. Je devrais pouvoir la reconnaître à l'ergot supplémentaire sur son membre antérieur droit. Je me demande ce que je vais trouver : la tête de chèvre morte, une tête rajeunie et en bonne santé, une tête complètement nouvelle à la place, ou quelque chose d'autre ?

Parade nuptiale et éducation des petits

Certains érudits religieux affirment que Lamashtu, la Mère des Monstres, a joué un rôle dans la création de la première chimère. Même si c'est vrai, cette créature fascinante est devenue au fil du temps une bête plus conventionnelle — bien que le terme « conventionnel » soit utilisé dans son sens le plus large lorsqu'il s'agit de chimères, bien entendu.

Au cours de mon voyage, j'ai fait de nombreuses recherches sur les comportements des chimères modernes, en m'adressant à des chercheurs et à des dresseurs d'animaux exotiques chaque fois que l'occasion se présentait. Si cela m'a souvent coûté quelques pièces d'argent, cela m'a permis de recueillir une foule d'informations sur les comportements de cette bête intrigante, qui valent leur pesant d'or.

Les chimères modernes ont un comportement de parade nuptiale similaire à celui des autres animaux. Les comportements alimentaires de parade nuptiale sont extrêmement fréquents chez les chimères et ressemblent beaucoup à ceux du rouge-gorge, si ce n'est que la nourriture offerte est plus variée et plus volumineuse. Les chimères, mâles et femelles à parts égales, apportent de grandes carcasses à leurs partenaires potentiels, ainsi que des offrandes telles que des semis rares, des insectes ou les herbes les plus tendres, en fonction des besoins alimentaires uniques dictés par la tête de la chimère. Si la parade nuptiale est réussie et que les deux partenaires sont compatibles, il y a de bonnes chances qu'ils s'accouplent.

Les couvées de chimères dépassent rarement trois œufs, chacun ressemblant à un rocher usé par les intempéries. Les parents se partagent la tâche de rassembler la nourriture et de protéger le nid contre les prédateurs tout au long de la première année. Les nouveau-nés héritent généralement de la tête de leurs parents, mais des cas de têtes différentes ont été signalés. L'éducation des petits est courte et brutale ; les petites chimères trop faibles atteignent rarement l'âge adulte. Bien qu'en apparence cruels et indifférents au sort de ceux qui ne sont pas prometteurs, les parents s'occupent des plus forts d'entre eux pour assurer leur survie. En l'espace d'un an, la cellule familiale se disloque, l'enfant devenant un concurrent potentiel pour les ressources.

Structure sociale

Les chimères s'organisent en troupe selon les besoins, souvent pour s'attaquer à des ennemis dangereux, mais elles sont généralement solitaires. Lorsqu'elles font partie d'une troupe, le comportement des chimères ressemble à celui des lions, l'ensemble du groupe partageant les responsabilités de la chasse, mais contrairement à une troupe traditionnelle, l'éducation des petits reste la responsabilité de chaque parent.

L'une des chimères, généralement la plus forte, prend la tête de la troupe. La composition exacte des têtes d'une chimère peut jouer un rôle dans le choix du membre qui assume ce rôle, mais les chimères ne sont pas nécessairement asservies à une variété spécifique de tête. La ruse, la méchanceté et la force sont les véritables facteurs déterminants pour assumer le commandement. De nombreuses troupes sont dirigées par des femelles puissantes, mais ce n'est pas une règle absolue.

Le prestige au sein d'un groupe social se mesure souvent à l'aune des destructions causées par un individu. Les chimères sont des bêtes intelligentes, connues pour utiliser le vol et d'autres capacités afin de tendre des embuscades à des proies qui ne se doutent de rien. Elles ont également été vues en train de créer des pièges grossiers afin de diriger leurs proies vers un endroit précis ou pour les tuer directement. Par exemple, une chimère peut camoufler une fosse naturelle derrière un buisson déplacé ou affaiblir un arbre suffisamment pour qu'il puisse être renversé afin d'écraser un ennemi plus grand.

Bien que les chimères possèdent le don de la parole, elles ne semblent pas aimer l'utiliser, sauf pour railler, se moquer ou intimider leurs ennemis humanoïdes. Lorsqu'un désaccord survient entre les membres d'une troupe, il n'est pas résolu par des paroles, mais par un duel brutal. Le différend est souvent suivi de la mort ou de l'exil du perdant ou de la division de la troupe en deux unités sociales indépendantes.

CHIMÈRE

Les têtes de chimères présentées ci-après peuvent remplacer une ou plusieurs têtes du bloc de statistiques de la chimère présenté dans le *Livre des monstres*. Pour ce faire, utilisez l'entrée Frappe indiquée pour la tête de remplacement au lieu de celle du bloc de statistiques original. Si vous remplacez la tête de dragon, vous devez supprimer la capacité Souffle de dragon de la créature. Cependant, chacune des nouvelles têtes présentées ici confère de nouveaux pouvoirs.

Têtes de chimères

Tête d'Animal En Décomposition

Portée ♦ crachat virulent +18 (poison), **dégâts** 3d8+4 poison plus pourriture chimérique
Pourriture chimérique (maladie). Lorsque la chimère frappe une créature avec un crachat virulent, celle-ci doit réussir un jet de Vigueur DD 26 ou devenir malade 1.

Tête d'Ankhrav

À distance ♦ crachat d'acide +20 (facteur de portée 9 m), **Dégâts** 2d10+9 d'acide
Aspersion d'acide ♦♦ (acide). La chimère crache de l'acide dans un cône de 9 m, infligeant 9d6 points de dégâts d'acide à toutes les créatures dans la zone (jet de Réflexes basique DD 26). La chimère ne peut plus utiliser Aspersion d'acide pendant 1d4 rounds.

Tête de Loup

Corps à corps ♦ mâchoires de loup +20, **Dégâts** 2d8+9 perforants plus Renversement
Chef de meute. Les attaques des mâchoires de loup de la chimère infligent 1d6 dégâts supplémentaires aux créatures à terre.

Tête de Serpent

Corps à corps ♦ crochets de serpent +20 (agile, allonge 3 m), **Dégâts** 2d8+7 perforants plus Empoignade
Constriction ♦ 2d8 contondants, DD 24

Tête de Tortue Serpentine

Corps à corps ♦ mâchoires claquantes +20, **Dégâts** 2d10+9 perforants
Inspiration profonde. La chimère peut retenir sa respiration pendant 1 h.

Tête d'Hippogriffe

Corps à corps ♦ bec d'hippogriffe +22 (fatal d10), **Dégâts** 2d6+9 perforants
Éventration ♦ bec d'hippogriffe

Têtes de chimères supérieures

Une chimère supérieure peut avoir n'importe quelle combinaison de trois têtes choisies parmi les options suivantes, chacune accordant des pouvoirs supplémentaires inhérents à la créature d'origine.

Tête de Bête Fantomatique

Corps à corps ♦ coup fantôme +27 (agile, finesse, magique), **dégâts** 3d8+8 de néant
Caractéristiques incorporelles. La chimère supérieure gagne une résistance 5 à tous les dégâts (à l'exception des dégâts d'esprit, de force et des dégâts des Frappes portées avec la rune de propriété spectrale).

Tête de Cobra Empereur

Corps à corps ♦ crochets de cobra empereur +27, **Dégâts** 3d8+12 perforants plus venin chimérique
Venin chimérique (poison). Lorsque la chimère supérieure obtient un succès critique à son attaque de crochets de cobra empereur, la victime subit 6d6 dégâts persistants de poison supplémentaires.

Tête de Dragon Adulte

Corps à corps ♦ mâchoires de dragon +27, **Dégâts** 4d6+8 dégâts perforants plus 4d6 dégâts d'énergie (voir Morsure draconique)



PERDRE UNE TÊTE

Une chimère peut continuer à vivre même si une tête décédée est attachée à son corps. Curieusement, la physiologie unique de la créature réanime la chair en décomposition jusqu'à la fin de la vie de la chimère. Certaines chimères dites supérieures peuvent, un jour après qu'une de leurs têtes a été tranchée, en créer une réplique incorporelle... quelle terrifiante capacité !



Avant-propos :
ma quête
des Gardiens

Le Zootrope
et son équipage

Techniques
et astuces

Services
et équipement

Ménagerie de
Golarion

Ajustements
des créatures

A

B

C

D

E

F

G

H

L

M

O

P

R

S

T

Les Gardiens
de la nature

Épilogue :
la conclusion
d'un voyage

Glossaire et index



COMMENT CELA FONCTIONNE-T-IL ?

Je ne comprends pas ces bêtes étranges, avec trois têtes mais un seul estomac.

L'autre jour, nous avons essayé d'échapper à l'une de ces choses ignobles, et ce n'est que par chance que l'une des têtes était une tortue serpentine – Téléro a pu jeter un peu de varech anesthésiant et bien que les deux autres têtes l'aient ignoré, la tortue l'a mangé et la créature s'est endormie. Il faudra que j'en récolte d'autres la prochaine fois que nous sortirons.



Morsure draconique. La tête de dragon d'une chimère supérieure inflige 4d6 dégâts supplémentaires d'un type correspondant aux dégâts infligés par son souffle de dragon.

Souffle de dragon ➤ La chimère supérieure inflige 12d6 dégâts à toutes les créatures dans un cône de 9 m (jet de Réflexes basique DD 33). Ce souffle inflige des dégâts d'acide, d'électricité, d'esprit, de feu, de force, de froid, mentaux ou de son, selon le type de tête de dragon que possède la chimère. La chimère supérieure ne peut plus utiliser le souffle du dragon pendant 1d4 rounds.

Tête de Roc Hurlante

Corps à corps ➤ bec +26 (mortel d10), **Dégâts** 3d10+8 perforants

Cri perçant ➤ (audible, son). La tête de roc hurlante émet un cri strident qui inflige 9d6 dégâts de son (jet de Vigueur basique DD 26) dans une émanation de 9 m. Elle ne peut plus utiliser le Cri perçant pendant 1d4 rounds.

Puissantes ailes. La Vitesse de vol de la chimère supérieure augmente de 3 m.

Tête de Ver des Cavernes

Corps à corps ➤ mâchoires de ver +27 (allonge 3 m), **Dégâts** 3d10+8 perforants plus Empoignade

Gober ➤ (attaque) Grande, 3d10+8 contondants, Rupture 24 ; la cible doit être empoignée par les mâchoires du ver de la chimère supérieure.

Tête de Warg des Sorcières

Corps à corps ➤ mâchoires de warg des sorcières +25, **Dégâts** 2d12+8 perforants plus 1d12 de froid et Renversement

Souffle glacial ➤ (froid, primordial). La chimère supérieure souffle un nuage de givre dans un cône de 4,5 m qui inflige 9d10 dégâts de froid (jet de Réflexes basique DD 33). La chimère ne peut plus utiliser Souffle glacial pendant 1d4 rounds.

CHIMÈRE SUPÉRIEURE CRÉATURE 13

RARE TRÈS GRANDE BÊTE

Perception +23 ; vision dans le noir, odorat (imprécis) 9 m

Compétences Acrobaties +22, Athlétisme +27, Discrétion +27

For +8, **Dex** +4, **Con** +5, **Int** -2, **Sag** +3, **Cha** +1

CA 33 ; **Réf** +23, **Vig** +26, **Vol** +20

PV 235

Réactions multiples. Une chimère supérieure gagne 2 réactions supplémentaires à chaque round qu'elle ne peut utiliser que pour effectuer des Frappes réflexes. Elle doit utiliser une

tête différente pour chaque réaction qu'elle tente et elle ne peut pas en utiliser plus d'une pour la même action à l'origine de la réaction. Si elle perd l'une de ses têtes, elle perd aussi l'une de ces réactions supplémentaires.

Tricéphale. Toute capacité qui couperait la tête d'une chimère supérieure (comme un coup critique avec une arme *vorpale*) tranche une tête au hasard. La perte d'une tête ne tue pas la chimère (tant qu'il lui reste au moins une tête), mais elle l'empêche d'effectuer des Frappes avec la tête perdue ou d'utiliser les pouvoirs accordés par cette dernière.

Frappe réflexe ➤

Vitesses 21,5 m, vol 12 m

Corps à corps ➤ griffes +25 (agile), **Dégâts** 3d8+8 tranchants

Frappe à trois têtes ➤ La chimère supérieure effectue une Frappe avec chacune de ses têtes, chacune avec un malus de -2 et en ciblant une créature différente. Ces frappes comptent comme une seule attaque pour le malus d'attaques multiples de la chimère, et ce dernier n'augmente pas tant qu'elle n'a pas effectué ses trois attaques.

CIGALE CRIEUSE

Ces petits insectes constituent une nuisance et un danger pour les petits villages du Brévoy. Ils colonisent des forêts entières et se fondent dans le feuillage. Également connues sous le nom de coléoptères appelants, en raison de leur capacité à imiter la voix de leurs victimes précédentes, les cigales crieuses guettent leurs proies pour les attirer dans les arbres, fascinant leurs victimes par leurs cris avant de battre des ailes pour libérer de la poussière toxique. Lorsque la cible est proche de la mort, les cigales crieuses s'envolent des arbres et se posent sur le corps pour se nourrir.

La poussière d'écailles des cigales pleureuses peut être transformée en un poison ingéré efficace, mais capturer une cigale pour récolter ces écailles est si dangereux que la plupart des empoisonneurs en herbe meurent simplement au cours de l'opération. Même le simple fait de trouver ces insectes est dangereux : la furtivité naturelle des cigales crieuses et leur couleur sombre les rendent difficiles à repérer parmi les arbres d'une forêt, et en suivant leurs cris, on est souvent victime des créatures mêmes que l'on chasse.

Plus une colonie de cigales crieuses reste longtemps dans une forêt, plus elles disposent d'un large éventail de cris. Souvent, une jeune colonie ne peut reproduire que les sons de petites créatures mourantes, alors que les colonies plus importantes et mieux établies peuvent imiter les sons des enfants et des dragons.

CIGALE CRIEUSE

PETITE ANIMAL

Perception +11 ; vision dans le noir

Compétences Discrétion +10, Duperie +12, Survie +8

For +2, **Dex** +4, **Con** +5, **Int** -5, **Sag** +1, **Cha** +3

Ailes plates. Lorsque la cigale crieuse est immobile et perchée sur un arbre, elle se fond parfaitement dans l'environnement. Elle bénéficie d'un résultat automatique de 30 sur les tests de Duperie et les DD pour se confondre avec un arbre.

CA 19 ; **Réf** +12, **Vig** +10, **Vol** +7

PV 48 ; **Immunité** poison

Vitesses 4,5 m, vol 9 m

Corps à corps ♦ trompe +9, **Dégâts** 1d8+5 perforants plus 1d4 de poison

Corps à corps ♦ coup +9, **Dégâts** 1d6+4 contondants plus poison de cigale crieuse

Frottement d'ailes ♦ La cigale crieuse frotte ses ailes, exposant toutes les créatures dans un rayon de 3 m à son poison.

Poison de cigale crieuse (inhalé, poison) **Jet de sauvegarde** Vigueur DD 19 ; **Durée maximale** 6 rounds ; **Stade 1** 1d6 de poison plus ralenti 1 (1 round) ; **Stade 2** 1d6 de poison plus ralenti 2 (1 round) ; **Stade 3** 2d6 de poison plus ralenti 2 et stupéfié 1 (1 round).

Sanglot ♦ (audible, émotion, mental). La cigale crieuse imite le bruit d'un animal blessé ou d'un enfant qui pleure. Les créatures qui ne sont pas des cigales et qui se trouvent dans une émanation de 45 m doivent tenter un jet de Volonté DD 19 ou être bouleversées par les appels à l'aide. L'effet dure 1 round, mais si la cigale utilise à nouveau ce pouvoir lors des rounds suivants, elle prolonge la durée de 1 round pour toutes les créatures affectées. Lorsqu'une créature réussit un jet de sauvegarde contre Sanglot, elle est immunisée contre ce pouvoir pendant 24 h.

Succès. La créature n'est pas affectée.

Échec. La créature croit qu'un animal ou un enfant a besoin d'aide quelque part dans les environs. La créature est fascinée et doit consacrer chacune de ses actions à chercher la cigale ou à s'en rapprocher le plus rapidement possible, tout en évitant les dangers évidents. Si la créature est adjacente à la cigale, elle reste immobile et n'agit pas.

Vol de voix ♦♦ (audible) ; **Conditions.** Une créature ennemie a parlé depuis le dernier tour de la cigale crieuse ; **Effet.** La cigale apprend et imite la voix de son adversaire. Elle ne peut pas faire de nouvelles phrases, mais elle peut choisir de répéter certaines parties des phrases qu'elle a entendues. Toutes les créatures qui ne sont pas des cigales dans un rayon de 9 m, autres que le propriétaire de la voix volée, doivent réussir un jet de Volonté DD 19 pour discerner la supercherie.

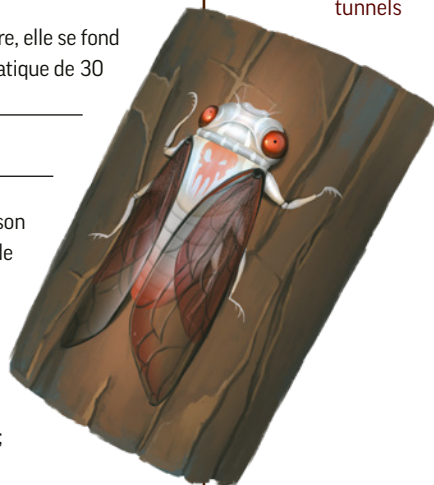


ÉCHOS DE CRIS

lythéa chantait un jour sur le pont
comme elle en a l'habitude.
surtout au coucher du soleil
et puis je l'ai entendue appeler à l'aide
depuis la forêt

j ai craint que sa petite mer ne se soit
renversée et qu'elle ne se soit précipitée
vers la limite des arbres
mais téléro a lancé un fumigène dans les
arbres et les pleurs ont cessé

c était une de ces maudites cigales
je suis heureux qu'il n'y en ait pas sous
la surface
pouvez vous imaginer ce que cela
donnerait avec les échos dans des
tunnels



Avant-propos :
ma quête
des Gardiens

Le Zootrope
et son équipage

Techniques
et astuces

Services
et équipement

Ménagerie de
Golarion

Ajustements
des créatures

A

B

C

D

E

F

G

H

L

M

O

P

R

S

T

Les Gardiens
de la nature

Épilogue :
la conclusion
d'un voyage

Glossaire et index



COMPAGNONS DE CHASSE

Des créatures impressionnantes, les cramponniers ! Une fois qu'il tient une proie, sa prise est presque aussi forte que celle d'une anguille, mais il est beaucoup plus rapide et tout aussi capable de se faufiler dans des espaces étroits. Je n'aimerais pas aller chasser dans le Pays des Tombes sans en avoir un !

CRAMPONNIER

Son corps élancé, ses grandes serres et ses sens aiguisés en font un redoutable chasseur, bien plus mortel que sa petite taille ne le laisse supposer. Il s'approche généralement de sa proie par en dessous, puis bondit dans un tourbillon de dents et de serres, essayant d'écraser la trachée de sa cible avec ses puissantes mâchoires. Cette stratégie d'embuscade est encore renforcée par sa fourrure grise pommelée, qui le camoufle sur le terrain rocheux de son habitat d'origine. Aujourd'hui, les cramponniers se sont largement répandus, souvent parce que les orcs les ont adoptés comme compagnons de chasse. Cela a conduit à des tensions avec les autres peuples, qui ont souvent du mal à travailler avec les cramponniers et les considèrent comme une espèce nuisible. Même les gnomes et les druides qui peuvent parler avec les cramponniers les trouvent facilement distraits et dotés d'une énergie meurtrière.

Bien que les cramponniers veillent très attentivement sur leurs portées, les adultes s'évitent en dehors de la courte période d'accouplement. Malgré cette antipathie pour leurs congénères, ils suivent souvent d'autres espèces de prédateurs, agissant comme des charognards opportunistes. Généralement, le cramponnier intimide l'autre créature et vole une grande partie de la charogne, mais les deux protagonistes peuvent aussi s'arranger pour partager la proie et même collaborer. De nombreux cramponniers ont été observés en train de chasser aux côtés d'aigles et d'autres oiseaux de proie, faisant remonter les créatures souterraines à la surface pour que les oiseaux s'en emparent.

Il est difficile de les contenir, car ils se glissent par de minuscules ouvertures et creusent sous les clôtures, ce qui signifie que les enclos doivent être construits en pierre ou en métal. Certaines communautés d'orcs, quand elles en ont besoin pour leurs groupes de chasse, posent des pièges visant à les capturer sans leur faire de mal en utilisant leurs friandises préférées comme appât. Dans la nation orque du Belken, le chef des préposés aux animaux du seigneur Ardax Blanchetête prétend avoir mis au point un processus de dressage unique et confidentiel qui limite les envies d'évasion des animaux, mais d'autres seigneurs n'ont pas encore réussi à le découvrir ou à le reproduire. Dans les Pays des Tombes, les principales communautés orques sont confrontées à l'intrusion malvenue de morts-vivants dirigés par le Tyran qui murmure. Bien qu'ils conservent le lien originel avec les cramponniers en tant que partenaires de chasse, l'objectif a changé, passant de la subsistance à l'éradication des morts-vivants.

CRAMPONNIER

CRÉATURE 4

PETITE ANIMAL

Perception +14 ; odorat (imprécis) 9 m, perception des vibrations (imprécis) 9 m, vision nocturne

Compétences Acrobaties +10, Athlétisme +11, Discrétion +12 (+14 en terrain rocailleux ou aride)

For +5, **Dex** +4, **Con** +3, **Int** -4, **Sag** +2, **Cha** +0

CA 20 ; **Réf** +12, **Vig** +13, **Vol** +8

PV 55

Agile. Un cramponnier considère tout espace étroit dans lequel il peut à peine passer la tête ou plus large comme un terrain difficile et n'a pas besoin de Se faufiler pour s'y déplacer.

Mâchoires verrouillées ➤ **Déclencheur.** Une créature empoignée par les mâchoires du cramponnier subit les dégâts d'une Frappe d'une autre créature ; **Effet.** La créature tenue par les mâchoires du cramponnier est soumise à une Constriction.

Vitesses 9 m, creusement 6 m

Corps à corps ➤ mâchoires +13, **Dégâts** 2d6+5 perforants plus Empoignade

Corps à corps ➤ serres +13 (agile), **Dégâts** 2d4+5 tranchants

Constriction ➤ 2d6+2 perforants plus écrasement de la gorge, DD 21

Écrasement de la gorge. Lorsqu'une créature échoue à un jet de sauvegarde contre la Constriction du cramponnier, sa gorge est comprimée, l'empêchant de parler tant qu'elle est empoignée. Cela empêche la créature de lancer des sorts avec des incantations vocales, ainsi que d'utiliser de nombreuses capacités sonores ou auditives.

Jaillissement ➤ Le cramponnier Creuse puis effectue une Frappe. Si le cramponnier a commencé ce déplacement caché, il reste caché jusqu'à la fin de la Frappe de cette capacité.

DÉCAPODE CANOTIER

Les décapodes canotiers sont des crabes massifs originaires de l'océan d'Okaiyo qui aident souvent les humanoïdes locaux à se déplacer. Ils comprennent le thalassique et sont immédiatement reconnaissables aux anémones colorées qu'ils portent sur leur dos et sur leurs griffes avant. On trouve souvent des athamarus et des hommes-poissons sur les décapodes, se prélassant confortablement au milieu des anémones et partageant la nourriture avec leurs hôtes.

Cette coopération pacifique est indirectement due au légendaire crustacé Téhialai-Voleur-De-Navires. Les déchaînements de Téhialai étant une menace constante dans l'océan d'Okaiyo, les ancêtres des décapodes se sont associés à d'autres formes de vie marine pour survivre. Les décapodes canotiers entretiennent une relation particulièrement étroite avec les anémones, utilisant ces petites créatures comme des extensions venimeuses de leur propre corps et se servant de leur réaction aux mouvements de l'eau pour compenser leur mauvaise vision. Après tout, dans une région dévastée par les ravages de Téhialai, tout le monde a besoin de s'unir.

DÉCAPODE CANOTIER

CRÉATURE 8

GIGANTESQUE AMPHIBIE BÊTE

Perception +16 ; perception des vibrations (imprécis) 9 m, perception des ondes (imprécis) 9 m.

Langue thalassique (incapable de parler)

Compétences Acrobaties +15, Athlétisme +18, Discrétion +15, Nature +17

For +7, **Dex** +3, **Con** +4, **Int** -2 **Sag** +3, **Cha** +0

Tous à bord. Un décapode canotier peut transporter sur son dos jusqu'à un Encombrement de 30 de créatures ou d'objets non portés, comme cinq créatures de taille Moyenne. L'emprise douce des anémones sur les passagers n'est pas gênante dans la plupart des situations, mais en combat, ces passagers sont ralentis 1 s'ils veulent faire d'autres actions tout en restant sur le dos du décapode.

CA 28 ; **Réf** +15, **Vig** +18, **Vol** +15

PV 145 ; **Faiblesse** contondant 5 ; **Immunité** poison

Protection des passagers ➤ **Déclencheur.** Un ennemi dans un rayon de 6 m inflige des dégâts à l'un des passagers du décapode ; **Effet.** Les anémones effectuent une Frappe de tentacule contre la créature qui a déclenché l'action.

Vitesses 9 m, escalade 7,5 m, nage 7,5 m

Corps à corps ♦ griffes +19 (allonge 3 m), **Dégâts** 2d8+7 tranchants plus 2d6 de poison

Corps à corps ♦ tentacule +19 (allonge 6 m, poison), **Dégâts** 5d6 de poison plus Empoignade

Anémones piqueuses ♦ (poison). Les anémones du décapode piquent autant de créatures qu'elles le veulent parmi les passagers et celles que le décapode a empoignées ou entravées. Les piqûres infligent 5d6 dégâts de poison (jet de Vigueur basique DD 26). En cas de jet de sauvegarde raté, cette créature est également affaiblie 2 pendant 1 h.

Gonfler les anémones ♦ Les anémones sur le dos du décapode gonflent, enveloppant tous les passagers pour leur conférer un bonus de circonstances de +2 à la CA jusqu'au début du prochain tour du décapode.

Transport d'anémones ♦♦♦ (primordial, téléportation). Le décapode canotier et tous ses passagers consentants se téléportent vers un banc d'anémones dans un rayon de 15 km suffisamment grand pour que le décapode puisse s'y tenir. Bien que le décapode n'ait pas besoin de voir l'endroit où il se téléporte, il doit s'y être rendu auparavant. Toutes les créatures transportées sont ensuite immunisées contre ce pouvoir pendant 24 h.



LE FERRY SOUS-MARIN

Oh, un décapode canotier ! Je ne suis pas allée dessus depuis mon enfance. Je me souviens que ma ville avait une merveilleuse petite étendue d'anémones à la périphérie où les orateurs des vagues locaux pouvaient toujours amadouer un décapode canotier lorsqu'un groupe de personnes avait besoin de se rendre en ville. Je dois avouer que c'est un peu étrange d'avoir des vrilles colorées qui vous bloquent la vue pendant une seconde, puis de se retrouver dans la ville voisine, mais il n'y a vraiment pas de meilleur moyen de voyager pour de courtes escapades en mer !



Avant-propos :
ma quête
des Gardiens

Le Zootrope
et son équipage

Techniques
et astuces

Services
et équipement

Ménagerie de
Golarion

Ajustements
des créatures

A

B

C

D

E

F

G

H

L

M

O

P

R

S

T

Les Gardiens
de la nature

Épilogue :
la conclusion
d'un voyage

Glossaire et index



MON VIEIL AMI

Si certains lecteurs pensent que les dinosaures sont plutôt rares, je vous invite à visiter Droon un jour. Je me souviens avec émotion du protocératops de ma grand-mère, Lin. Même si la vieille femme avait envie de quelques feuilles d'arbres après une longue journée, elle n'hésitait jamais à aller se blottir à l'intérieur en cas de mauvais temps.

DINOSAURE

Les dinosaures sont des animaux anciens, inchangés depuis la préhistoire de Golarion. Alors que dans la région de la mer Intérieure, ils existent principalement dans des zones isolées ou éloignées, dans d'autres contrées, comme la ville iruxie de Droon, ils sont aussi communs que n'importe quel cheval ou chien de chasse.

Troodon

Les troodons mesurent environ 90 cm de haut et sont deux fois plus de longs, avec un cou fin et de grands yeux inquisiteurs. Bien qu'ils ne comprennent pas totalement le langage, les troodons ont un talent remarquable pour imiter les voix qu'ils entendent.

TROODON

CRÉATURE 1

MOYENNE ANIMAL DINOSAURE

Perception +9 ; vision nocturne, odorat (imprécis) 9 m

Compétences Acrobaties +6, Athlétisme +5, Discrétion +8, Duperie +8, Survie +7

For +1, **Dex** +3, **Con** +1, **Int** -4, **Sag** +2, **Cha** +3

CA 16 ; **Réf** +8, **Vig** +4, **Vol** +5

PV 20

Vitesse 9 m

Corps à corps ♦ mâchoires +8 (finesse), **Dégâts** 1d8+1 perforants

Corps à corps ♦ griffes +8 (agile, finesse), **Dégâts** 1d6+1 tranchants

Attaque en courant ♦♦ Le troodon Marche rapidement et effectue une Frappe de griffes à n'importe quel moment de son déplacement.

Mimétisme ♦ Le troodon répète jusqu'à douze mots qu'il a entendus la semaine précédente. S'il réussit un test de Duperie contre le DD de Perception de l'auditeur, il est impossible de faire la distinction avec la voix imitée. Le troodon ne peut pas reproduire les pouvoirs ou les sorts basés sur la voix, bien qu'il puisse imiter les sons qu'il entend lors d'une incantation.

Protocératops

Bien qu'il soit dépourvu des cornes distinctives de son parent plus massif, le tricératops, le protocératops est tout à fait capable de se défendre au combat, en utilisant sa queue pour faire tomber les ennemis au sol et sa robuste collerette pour détourner les coups.

PROTOCÉRATOPS

CRÉATURE 2

MOYENNE ANIMAL DINOSAURE

Perception +9 ; vision nocturne, odorat (imprécis) 9 m

Compétence Athlétisme +8

For +4, **Dex** +2, **Con** +3, **Int** -4, **Sag** +2, **Cha** +1

CA 17 ; **Réf** +8, **Vig** +11, **Vol** +6

PV 30

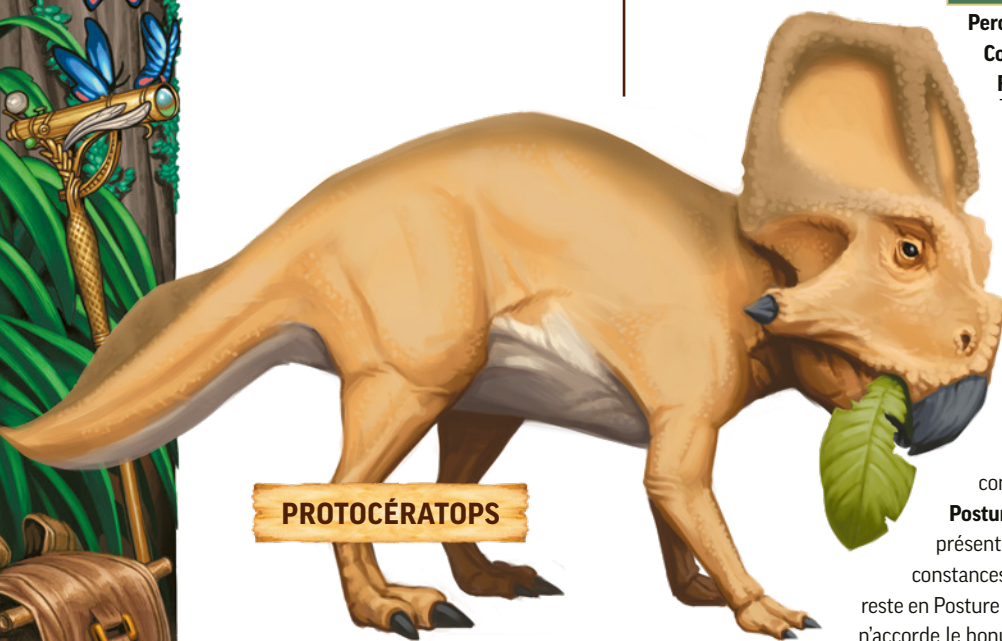
Blocage à la collerette ♦ Conditions. Le protocératops est en Posture défensive ; **Déclencheur**. Un allié adjacent devrait subir des dégâts d'une attaque physique ; **Effet**. Le protocératops bloque partiellement le coup avec sa collerette, réduisant les dégâts de 5.

Vitesse 7,5 m

Corps à corps ♦ tête +10, **Dégâts** 1d8+4 contondants

Corps à corps ♦ queue +10 (agile), **Dégâts** 1d6+4 contondants, plus Renversement

Posture défensive ♦ Le protocératops rentre sa tête et présente sa robuste collerette, accordant un bonus de circonstances de +1 à la CA des alliés adjacents. Le protocératops reste en Posture défensive jusqu'au début de son prochain tour, mais n'accorde le bonus que tant que des alliés sont adjacents.



PROTOCÉRATOPS

Majungasaurus

Le majungasaurus rôde en position accroupie, inclinant sa masse si près du sol qu'il est en contact visuel avec sa proie. Contrairement à la plupart des dinosaures carnivores, le majungasaurus est avant tout un prédateur embusqué, qui attend patiemment que sa proie passe à sa portée avant de jaillir de son abri en poussant son rugissement caractéristique pour attaquer.

MAJUNGASAURUS

CRÉATURE 6

TRÈS GRANDE ANIMAL DINOSAURE

Perception +12 ; vision nocturne, odorat (imprécis) 9 m

Compétences Acrobaties +15, Athlétisme +16, Discrétion +16, Intimidation +14

For +6, **Dex** +5, **Con** +4, **Int** -4, **Sag** +2, **Cha** +4

Rugissement saisissant. Lorsque le majungasaurus fait un jet d'initiative en utilisant la Discrétion, il peut tenter de démoraliser chaque créature dans un rayon de 9 m en tant qu'action gratuite. Quel que soit l'effet, chaque créature est alors immunisée pendant 1 h.

CA 23 ; **Réf** +17, **Vig** +14, **Vol** +12

PV 120

Vitesse 7,5 m

Corps à corps ♦ mâchoires +16 (allonge 4,5 m), **Dégâts** 2d8+6 perforants plus Empoignade

Corps à corps ♦ pied +16 (agile), **Dégâts** 2d6+6 contondants

Éclatement des os ♦ **Conditions.** Le majungasaurus a une créature empoignée dans ses mâchoires ; **Effet.** Le majungasaurus inflige à cette créature 3d8 dégâts contondants (jet de Vigueur basique DD 24). Une créature qui échoue à cette sauvegarde est maladroite 1 jusqu'à ce qu'elle récupère tous ses points de vie.

Proie effrayée. Les créatures effrayées sont prises par surprise vis-à-vis d'un majungasaurus.

Carnotaure

Ce prédateur de plus d'une tonne fait honneur à son nom en frappant ses proies avec ses cornes caractéristiques, en les mettant à terre et en les déchiétant violemment avant qu'elles ne puissent se relever. Ne vous fiez pas à sa taille, ce dinosaure massif est étonnamment rapide lorsqu'il charge un repas potentiel. Agressif et très territorial, le carnotaure n'hésite pas à traquer et à tuer toute créature qui a la malchance de croiser son chemin.

CARNOTAURE

CRÉATURE 7

TRÈS GRANDE ANIMAL DINOSAURE

Perception +15 ; vision nocturne, odorat (imprécis) 9 m

Compétences Athlétisme +18, Survie +14

For +7, **Dex** +2, **Con** +4, **Int** -4, **Sag** +2, **Cha** +0

CA 24 ; **Réf** +15, **Vig** +17, **Vol** +13

PV 145

Coup de tête ♦ **Déclencheur.** Une créature termine une action de déplacement à portée d'allonge de la Frappe de corne du carnotaure ; **Effet.** Le carnotaure effectue une Frappe de corne contre la créature ayant déclenché l'effet.

Vitesse 9 m

Corps à corps ♦ mâchoires +18 (allonge 4,5 m), **Dégâts** 2d10+9 perforants plus mutilation vicieuse

Corps à corps ♦ corne +18 (allonge 4,5 m), **Dégâts** 1d12+9 perforants

Charge puissante ♦♦ Le carnotaure abaisse ses cornes et fonce vers un ennemi. Il Marche rapidement deux fois, puis effectue une Frappe de corne. S'il s'est déplacé d'au moins 6 m par rapport à sa position de départ, les dégâts de la Frappe sont augmentés à 2d12+9 et mettent la cible à terre si elle réussit.

Mutilation féroce. La Frappe de mâchoires du carnotaure inflige 1d8 dégâts de saignement persistants supplémentaires aux cibles à terre.



ÉTONNAMMENT FURTIF

Il m'arrive souvent de me perdre dans l'acte d'esquisse, alors que les lignes se croisent, s'enroulent et s'enchevêtrent sur la page. L'autre jour, j'ai passé une bonne demi-heure à observer les motifs de la crête dorsale d'un vélociraptor qui faisait la sieste sur un rocher. Jusqu'à ce qu'un majungasaurus surgisse du feuillage voisin pour s'en prendre à sa proie. C'était la première fois que je voyais un prédateur de cette taille tendre une embuscade. Je me souviendrai de cette rencontre, même si j'ai gâché mon croquis lorsque mon pinceau a glissé sur mon livre !



CARNOTAURE



Avant-propos :
ma quête
des Gardiens

Le Zootrope
et son équipage

Techniques
et astuces

Services
et équipement

Ménagerie de
Golarion

Ajustements
des créatures

A

B

C

D

E

F

G

H

L

M

O

P

R

S

T

Les Gardiens
de la nature

Épilogue :
la conclusion
d'un voyage

Glossaire et index



OUTILS CONTRE ARMES

On peut se demander comment cette créature peut être herbivore ! Mais je vous assure, cher lecteur, que certaines des adaptations les plus intimidantes du monde animal ont été développées non pas comme des armes, mais pour une myriade de raisons. À l'instar des nombreux couteaux, éplucheurs et grattoirs qui trônent dans la cuisine de Gréfu (il semble d'ailleurs posséder un étrange appareil à deux lames servant uniquement à éplucher les légumes !), les longues griffes du therizinosaurus servent principalement à se nourrir, mais comme les nombreux couteaux de Gréfu, elles peuvent également servir de moyen de défense en cas de besoin. La nature est pleine de ressources, chacun de ses outils est polyvalent !

Therizinosaurus

À première vue, le therizinosaurus, avec son corps rond et plumeux et son bec semblable à celui d'un oiseau, semble presque comique à de nombreux observateurs. Cette impression tend à s'estomper rapidement à la vue des griffes de la créature, six méchantes lames semblables à des faux, capables d'éventrer un ennemi d'un seul coup bien placé. Malgré leur aspect intimidant, ces énormes griffes servent principalement à séparer les feuilles et les branches savoureuses de la cime des grands arbres dont se nourrit le therizinosaurus. Néanmoins, il est conseillé aux voyageurs qui traversent le territoire d'une de ces créatures de ne pas s'en approcher, sous peine d'être victime de sa mauvaise humeur notoire.

THERIZINOSAURUS

CRÉATURE 9

GIGANTESQUE ANIMAL DINOSAURE

Perception +18 ; odorat (imprécis) 9 m, vision nocturne

Compétences Athlétisme +20, Survie +17

For +7, **Dex** +1, **Con** +6, **Int** -4, **Sag** +3, **Cha** +0

CA 27 ; **Réf** +16, **Vig** +21, **Vol** +16

PV 210

Vitesse 10,5 m

Corps à corps ♦ griffes +21 (allonge 6 m), **Dégâts** 2d12+7 tranchants plus griffes à vanner

Griffes à vanner. Chaque fois que le therizinosaurus réussit une Frappe contre une créature de Grande taille ou plus petite avec ses griffes, il tire cette créature à 1,5 m vers lui (3 m en cas de coup critique).

Piétinement des nuisibles ♦♦ Le therizinosaurus foule des pattes sur ce qui se trouve à proximité, infligeant 5d8 dégâts contondants (jet de Réflexes basique DD 28) à chaque créature adjacente. Les créatures de Grande taille ou plus petites qui ratent leur jet de sauvegarde sont également mises à terre.

Volée de griffes ♦♦ Le therizinosaurus effectue deux Frappes de griffes contre des cibles différentes. Les deux attaques comptent pour le malus d'attaques multiples, mais ce dernier n'augmente pas tant qu'il n'a pas effectué les deux attaques.

Titanosaure

Les titanosaures sont parmi les plus grands animaux terrestres à avoir jamais foulé la surface de Golarion. Ce sont des sauropodes massifs qui peuvent atteindre plus de 30 m de long et peser plus de 80 tonnes. S'ils se contentent généralement de consommer de grandes quantités de végétation et d'ignorer la présence de créatures plus petites, les titanosaures qui se sentent menacés peuvent déclencher des destructions dignes de véritables catastrophes naturelles.

TITANOSAURE

CRÉATURE 16

GIGANTESQUE ANIMAL DINOSAURE

Perception +27 ; vision nocturne, odorat (imprécis) 9 m

Compétence Athlétisme +34

For +10, **Dex** +4, **Con** +9, **Int** -4, **Sag** +5, **Cha** +6

CA 38 ; **Réf** +28, **Vig** +33, **Vol** +29

PV 370

Présence majestueuse (aura, émotion, visuel) 27 m, DD 38.

Les créatures de Très Grande taille ou plus petite qui entrent dans l'aura doivent tenter un jet de Volonté. Quel que soit le résultat du jet de sauvegarde, la créature est ensuite immunisée contre la Présence majestueuse du titanosaure pendant 1 h.

Succès critique. La créature n'est pas affectée.

Succès. La créature est fascinée par le titanosaure pendant 1 round.

Échec. La créature est fascinée pendant 2 rounds.

Échec critique. La créature est fascinée pendant 1 min.

THERIZINOSAURUS

Vitesse 9 m

Corps à corps ➤ queue +32 (allonge 9 m), **Dégâts** 3d8+16 contondants plus Renversement amélioré

Corps à corps ➤ pattes +32 (allonge 4,5 m), **Dégâts** 3d12+16 contondants

Balayage de la queue ➤➤ Avec sa queue, le titanosaure balaie un cône de 9 m. Les créatures dans la zone subissent 8d10 dégâts contondants (jet de Réflexes basique DD 38). Le déséquilibre provoqué par cette attaque fait que le titanosaure est alors pris par surprise jusqu'au début de son prochain tour.

Frappe sismique ➤➤ **Fréquence** 1 fois/min ; **Effet**. Le titanosaure se dresse sur ses pattes arrière avant d'abattre ses pattes avant sur le sol dans un bruit de tonnerre, créant une secousse localisée avec les effets du sort tremblement de terre centré sur lui-même, bien que l'effet ne soit pas magique. Aucune fissure ne se forme sous le titanosaure.

Piétiner ➤➤➤ Très Grande ou plus petite, pattes, DD 38

Thrunéosaurus rex

La terreur impie connue sous le nom de thrunéosaurus rex n'est pas une bête naturelle. Elle a été créée par des diabolistes chélastiens qui cherchaient à combiner la férocité des dinosaures avec la puissance des Enfers, en infusant de l'ichor diabolique dans une ponte d'œufs de tyrannosaure rex de l'île de Médiogalti et en baptisant les monstrueux rejetons du nom de leurs mécènes. Bien que peu de documents et de survivants racontent exactement comment l'expérience a mal tourné, les sujets se sont échappés et leurs descendants sont aujourd'hui le plus souvent aperçus dans Murmebois, à l'est du Chéliax.

THRUNÉOSAURUS REX

CRÉATURE 17

RARE **GIGANTESQUE** **BÊTE** **DIABLE** **DINOSAURE** **IMPIE**

Perception +29 ; vision dans le noir supérieure, odorat (imprécis) 9 m

Langues commun, diabolique (ne peut parler aucune langue)

Compétences Acrobaties +30, Athlétisme +35, Intimidation +30

For +10, **Dex** +3, **Con** +6, **Int** -2, **Sag** +6, **Cha** +5

CA 39 ; **Réf** +25, **Vig** +31, **Vol** +29

PV 290 ; **Immunité** feu ; **Faiblesse** saint 15 ; **Résistance** physique 15 (sauf argent)

Présence terrifiante (aura, divin, émotion, mental, terreur) 27 m, DD 38

Téléportation instinctive ➤ (divine, téléportation)

Déclencheur. Le thrunéosaurus subit les dégâts d'un effet saint ; **Effet**. Le thrunéosaurus, ainsi que les créatures qu'il a gobées, se téléporte dans un espace dégagé dans un rayon de 18 m qu'il peut voir.

Vitesse 12 m

Corps à corps ➤ mâchoires +33 (allonge 6 m, magique) ;

Dégâts 3d12+16 perforants plus Empoignade

Corps à corps ➤ pied +33 (allonge 4,5 m, magique) ;

Dégâts 3d10+16 contondants

Déflagration de feu infernal ➤➤ Le thrunéosaurus canalise du feu infernal sulfureux de l'une des trois façons suivantes. Le thrunéosaurus choisit l'effet, mais il ne peut pas faire le même choix pendant deux rounds consécutifs.

- **Faisceau ardent** (divine, feu, impie). Une ligne de 36 m de flammes infernales jaillit des yeux du thrunéosaurus, infligeant 6d10 dégâts de feu (jet de Réflexes basique DD 38).
- **Fumées étouffantes** (divine, impie, poison) Le thrunéosaurus exhale un cône de 18 m de fumée sulfureuse qui inflige 6d8 dégâts de poison (jet de Vigueur basique DD 38). Les créatures qui ne réussissent pas leur jet de sauvegarde sont malades 2.
- **Soleil brûlant** (divine, feu, impie). Le thrunéosaurus enflamme un orbe de feu infernal entre ses cornes qui irradie de chaleur dans un rayon de 9 m, infligeant 2d8 dégâts persistants de feu.

Gober ➤ (attaque) Très Grande, 3d12+10 contondants, Rupture 40

Piétiner ➤➤➤ Très Grande ou plus petite, pattes, DD 38



ET LA SCIENCE ?

D'innombrables expériences magiques ont été réalisées pour améliorer les animaux ou les mêler en de curieuses fusions comme la chimère. Comptant parmi les animaux non modifiés les plus forts, les dinosaures font souvent l'objet de ces expériences. Les survivants sont devenus le sujet de légendes locales dans tout Golarion. Bien qu'il existe déjà d'innombrables espèces endémiques à Golarion, il est clair que notre ingérence dans l'ordre naturel a également créé diverses créatures artificielles.



THRUNÉOSAURUS REX



Avant-propos :
ma quête
des Gardiens

Le Zootrope
et son équipage

Techniques
et astuces

Services
et équipement

Ménagerie de
Golarion

Ajustements
des créatures

A

B

C

D

E

F

G

H

L

M

O

P

R

S

T

Les Gardiens
de la nature

Épilogue :
la conclusion
d'un voyage

Glossaire et index



AMORTISSEURS SONORES

lorsque Baranthet m a invité pour la première fois sur le Zootrope je n aurais pas imaginé que les moteurs puissent être aussi bruyants

ils auraient effrayé n importe quel animal que nous aurions essayé d observer, mais en remodelant les oscillateurs de l aile en prenant exemple sur le ratio entre les griffes d un morthak et son pouce le bruit est presque complètement annulé

il m arrive de faire des siestes dans la salle des machines et de me demander combien de nos inventions pourraient être rendues plus efficaces en suivant les modèles que la nature a déjà conçus pour nous

DISSONIEN

Les dissoniens sont un groupe de prédateurs qui chassent en émettant des sons ciblés. Bien qu'ils possèdent des protubérances qui ressemblent à des yeux, il s'agit en fait d'organes sensoriels auditifs qui peuvent capter le moindre son et qui sont utilisés pour localiser les proies avec une grande précision.

Seuls quelques types de dissoniens ont été identifiés, mais ils présentent tous des caractéristiques communes : des pseudo-yeux orientés vers l'avant, une vitesse trompeuse et une faim dévorante. Leur sensibilité au bruit et leur capacité à utiliser le son comme une arme sont probablement les principales raisons pour lesquelles ils passent le plus clair de leur temps seuls.

Morthak

Les morthaks, trapus et plats, ressemblent à des crocodiles que l'on aurait modifiés pour être capables de creuser comme des taupes. Chez eux, dans les vastes prairies et les plaines, les seuls signes de leur passage sont les monticules de terre qu'ils laissent derrière eux lorsqu'ils sortent pour chasser. Ceux qui les rencontrent dans la nature parlent du grondement sub-sonique qu'ils produisent lorsqu'ils désintègrent la terre avec des déflagrations sonores, un son que l'on ressent plus qu'on ne l'entend.

MORTHAK

CRÉATURE 4

MOYENNE BÊTE

Perception +12 ; dénué de vision, écholocalisation précise (précis) 27 m

Compétences Acrobaties +10, Athlétisme +13, Discrétion +12

For +5, **Dex** +2, **Con** +4, **Int** -3, **Sag** +2, **Cha** +1

Écholocalisation précise. Le morthak peut utiliser son ouïe comme un sens précis à la portée indiquée. Si le morthak subit des dégâts de son au-delà de sa résistance, ses sens sont surchargés et toutes les créatures lui sont masquées pendant 1 round.

CA 20 ; **Réf** +10, **Vig** +14, **Vol** +10

PV 70 ; **Immunité** visuel ; **Résistance** son 5

Balayage auditif ➤ **Déclencheur.** Une créature à portée du morthak utilise une action audible ; **Effet.** Le morthak effectue une Frappe de griffes contre la créature ayant déclenché l'effet.

Vitesses 6 m, creusement 9 m

Corps à corps ➤ mâchoires +13, **Dégâts** 2d8+5 perforants

Corps à corps ➤ griffes +13 (agile), **Dégâts** 1d6+5 tranchants plus 1d6 de son

À distance ➤ hurlement +10 (portée 18 m, son), **dégâts** 4d6 de son

Raclement dévastateur ➤➤ (son). Le morthak effectue une Frappe de griffes contre une créature portant une armure de pierre ou de métal. Si la Frappe touche et que la Solidité de l'armure est inférieure ou égale à 12, l'armure est brisée.

Drthak

Les drthaks sont des prédateurs aquatiques dotés de longues nageoires traînantes que l'on voit rarement. Ils privilégient les côtes et les estuaires où la forte teneur en vase les rend pratiquement invisibles pour les prédateurs comme pour les proies. Certains sont connus pour venir à l'intérieur des terres, traquant leur proie à des kilomètres en amont avant de la frapper. L'environnement sous-marin modifie le comportement de chasse typique des dissoniens, les drthaks créant des bulles qui implosent pour étourdir leurs proies.

DRTHAK

CRÉATURE 6

GRANDE BÊTE

Perception +15 ; dénué de vision, écholocalisation précise (précis) 36 m

Compétences Athlétisme +16, Discrétion +17, Survie +13

MORTHAK

For +4, Dex +5, Con +4, Int -3, Sag +3, Cha -1

Inspiration profonde. Le drthak peut retenir sa respiration pendant environ 2 h.

Écholocalisation précise. Comme le morthak.

CA 23 ; Réf +17, Vig +14, Vol +11

PV 110 ; Immunité visuel ; Résistance son 5

Chasseur auditif ➤ **Déclencheur.** Une créature située à moins de 4,5 m effectue une action audible ; **Effet.** Le drthak Marche rapidement ou Nage vers la créature.

Vitesses 6 m, nage 12 m

Corps à corps ➤ mâchoires +16, **Dégâts** 2d8+4 perforants plus Empoignade

À distance ➤ hurlement +17 (portée 18 m, son), **dégâts** 4d6 de son plus mâchoires résonnantes

Explosion de bulle ➤➤ (eau, son) ; **Condition.** Le drthak est sous l'eau ; **Effet.** Le drthak utilise son pouvoir sonique pour repousser l'eau dans une émanation de 9 m, qui s'effondre ensuite dans un torrent écrasant. Toutes les créatures de la zone, autres que le drthak, subissent 3d10 dégâts contondants (jet de Vigueur basique DD 24).

Mâchoires résonnantes. Lorsque le drthak rate une Frappe de hurlement contre une créature empoignée ou entravée dans ses mâchoires, il lui inflige 2d6 points de dégâts de son.

Par le fond. Le drthak peut Nager à mi-vitesse lorsqu'il a une créature empoignée ou entravée dans ses mâchoires, l'entraînant avec lui.

Soniphak

Souvent confondus avec les drakes, les soniphaks planent au-dessus des terrains rocaillieux ou arides, repérant leurs proies à l'aide de leur ouïe. Un soniphak en chasse met ses cibles hors d'état de nuire par des rafales de sons concentrés avant de les attraper et de s'en nourrir. Bien qu'ils soient capables de parler, les soniphaks ne sont pas plus sociables que les autres dissoniens et répondent généralement aux moindres tentatives de communication par des cris destructeurs.

SONIPHAK

CRÉATURE 9

TRÈS GRANDE BÊTE

Perception +21 ; dénué de vision, écholocalisation sensible (précis) 36 m

Langues draconique

Compétences Acrobaties +19, Athlétisme +20, Survie +17

For +7, Dex +6, Con +4, Int -2, Sag +4, Cha +1

Écholocalisation précise. Comme le morthak.

CA 27 ; Réf +21, Vig +21, Vol +15

PV 180 ; Immunité visuel ; Résistance son 10

Cri perturbateur ➤ **Déclencheur.** Une créature située à moins de 9 m du soniphak utilise une action audible ; **Effet.** Le soniphak effectue une Frappe de hurlement contre la créature ayant déclenché l'effet. En cas de coup critique, l'action de concentration à l'origine de la réaction est interrompue.

Vitesses 6 m, vol 15 m

Corps à corps ➤ mâchoires +19 (allonge 4,5 m), **Dégâts** 3d8+9 perforants

Corps à corps ➤ griffes +19 (agile), **Dégâts** 3d6+9 tranchants plus Empoignade

À distance ➤ hurlement +19 (portée 18 m, son), **dégâts** 6d6 de son plus larsen

Cri fracassant ➤➤ (son). Le soniphak peut concentrer son cri sur une surface de pierre ou de rocher dans un rayon de 18 m pour provoquer une explosion de 4,5 m à partir du point d'impact. Les créatures dans la zone subissent 5d6 dégâts perforants (jet de Réflexes basique DD 28), et la zone devient un terrain difficile à cause des fragments de pierre.

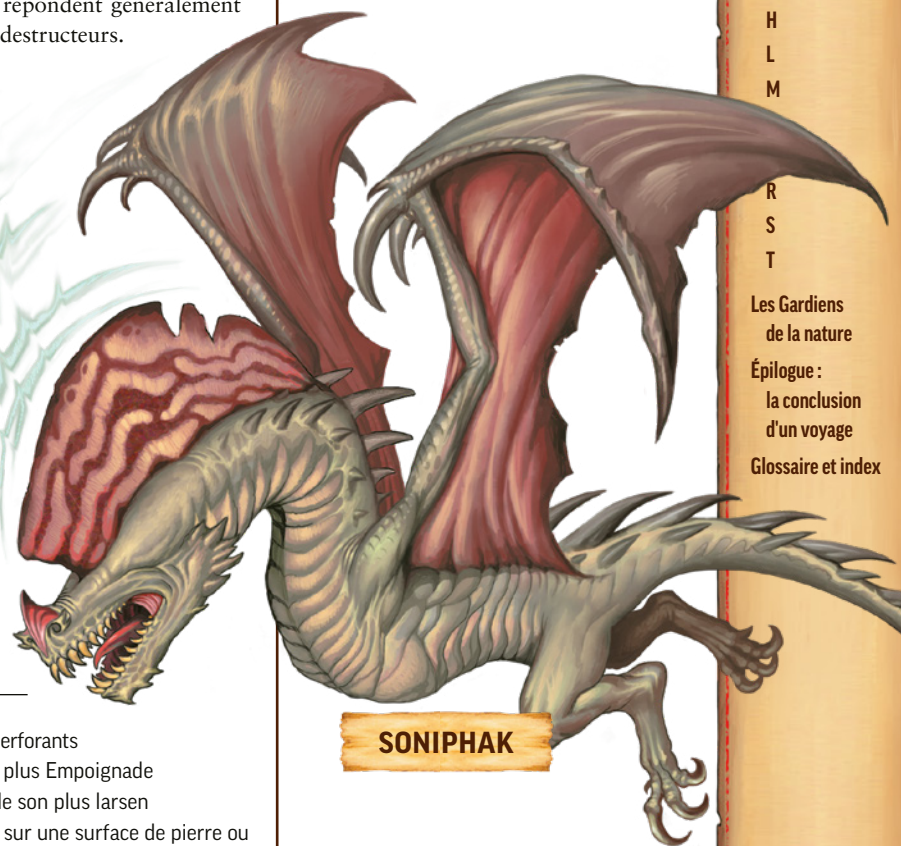
Larsen. Chaque fois qu'un soniphak touche avec une Frappe de hurlement, le larsen inflige 1d6 points de dégâts de son à chaque créature que le soniphak a empoignée ou entravée.

Saisir. Le soniphak peut Voler à la moitié de sa Vitesse avec une créature qu'il a empoignée ou entravée dans ses griffes, et l'emporter avec lui.



CHANT RÉGIONAL

Il peut sembler à beaucoup que les dissoniens émettent des bruits simples, mais saviez-vous que leurs chants diffèrent d'une région à l'autre ? Les drthaks que nous avons dû repousser sur nos terres ont tendance à commencer par un triplet staccato de notes aiguës, alors que le drthak mâle que nous avons récemment observé au large de l'Archipel de Fer utilisait un bourdonnement grave. Curieusement, sa compagne a utilisé le même « ee-EE ee » contre lequel je me souviens avoir été mis en garde dans mon enfance – je me demande si, elle aussi, ne se trouvait pas loin de chez elle.



SONIPHAK



Avant-propos :
ma quête
des Gardiens

Le Zootrope
et son équipage

Techniques
et astuces

Services
et équipement

Ménagerie de
Golarion

Ajustements
des créatures

A

B

C

D

E

F

G

H

L

M

R

S

T

Les Gardiens
de la nature

Épilogue :
la conclusion
d'un voyage

Glossaire et index



RISQUES LIÉS AUX TAS DE DÉBRIS

Aaah, ce Gréfu, vous pensiez qu'il avait compris qu'il n'était plus un chasseur ? L'autre jour, un écorniplume s'est emparé de son précieux couperet et l'idiot talentueux a fouillé le tas de débris de la créature pour tenter de le récupérer. Non seulement le nuisible a lancé sur lui une sorte de bouteille d'acide mais il s'est coupé la queue sur une vieille armure et j'ai dû utiliser la moitié de notre stock de racines d'astrinaria pour veiller à ce qu'il n'attrape pas une maladie à cause de la rouille !

ÉCORNIPLUME

Les grands oiseaux charognards connus sous le nom d'écorniplumes nichent près des grands champs de bataille. Ces oiseaux se nourrissent de sang et de charognes, et ont rapidement appris que les champs de bataille les leur offraient en abondance. Malgré ce sinistre régime alimentaire, ils sont surtout connus pour une autre adaptation étrange : ils construisent leurs nids avec des morceaux d'armures, des armes et des objets magiques récupérés sur les champs de bataille. Les jeunes écorniplumes sont ainsi remarquablement bien protégés, ce qui permet aux deux parents de quitter le nid pour chercher de la nourriture.

Il est inquiétant de constater que les écorniplumes ont appris à utiliser les objets qu'ils récupèrent pour construire leurs nids afin de repousser les assaillants, en lançant des pointes de flèches, en agitant des couteaux et même en activant des baguettes magiques. Un nid d'écorniplume est une cible tentante pour les aventuriers et les voleurs, car les trésors qu'il renferme peuvent être très précieux, mais les oiseaux le défendent farouchement, surtout s'il contient des œufs ou des oisillons.

Bien que les plumes de ces volatiles n'aient pas de propriétés magiques, elles sont très appréciées des voleurs. Les insignes des guildes de voleurs comportent souvent l'image d'une plume noire avec deux rayures cramoisies, et ces organisations envoient souvent leurs nouvelles recrues piller un nid d'écorniplume dans le cadre de leur entraînement.

ÉCORNIPLUME

CRÉATURE 5

PETITE ANIMAL

Perception +13 ; vision nocturne

Compétences Acrobaties +12, Discrétion +12, Larcin +14

For +3, **Dex** +5, **Con** +2, **Int** -4, **Sag** +1, **Cha** +2

CA 21 ; **Réf** +16, **Vig** +14, **Vol** +8

PV 76

Vitesses 6 m ; vol 12 m

Corps à corps ♦ bec +12 (finesse), **Dégâts** 2d8+3 perforants

Corps à corps ♦ serres +12 (agile, finesse), **Dégâts** 2d6+3 tranchants

Lancer un débris ♦ **Conditions.** L'écorniplume a Saisi un débris ; **Effet.** L'écorniplume lance le débris sur une cible dans un rayon de 6 m autour de lui, en effectuant un jet d'attaque avec un modificateur de +12. En cas de réussite, la cible subit 2d10+5 dégâts contondants.

Nid de débris. Le nid de débris d'un écorniplume couvre une surface de 4,5 m de côté. La zone est un terrain difficile et dangereux pour toutes les créatures qui ne sont pas des écorniplumes. Une créature qui se déplace au sol dans le nid subit 3 dégâts perforants pour chaque case de la zone dans laquelle elle entre. Les écorniplumes peuvent se mettre à l'abri n'importe où dans le nid.

Saisir un débris ♦ **Conditions.** L'écorniplume se trouve dans son nid ou dans un autre environnement riche en débris ; **Effet.** L'écorniplume utilise une action Interagir pour saisir un objet dans son bec, choisi au hasard ; lancez 1d4 pour le déterminer. L'écorniplume accède aux pouvoirs indiqués jusqu'à ce qu'il utilise Lancer un débris ou qu'il le Relâche. L'écorniplume ne peut pas utiliser son attaque de bec pendant qu'il Saisit un débris.

d4	Objet	Effet
1	Débris d'armure	L'écorniplume gagne un bonus de circonstances de +2 à sa CA.
2	Lame brisée	L'écorniplume obtient une Frappe au corps à corps de lame brisée avec un modificateur d'attaque de +12 qui inflige 2d10+6 dégâts tranchants.
3	Bombe intacte	Lorsque l'écorniplume lance cela avec Lancer un débris, tous les dégâts sont des dégâts de feu et la bombe inflige également 3 dégâts d'éclaboussure de feu.
4	Baguette défectueuse	L'écorniplume obtient une Frappe à distance de carreau magique avec un modificateur d'attaque de +14 qui inflige 2d6+6 dégâts de force.

ÉCUREUIL DES CAVERNES TALDORIEN

Les écureuils des cavernes taldoriens, également appelés tauhotis, sont de curieux cousins de l'écureuil terrestre ordinaire, beaucoup plus petit, que l'on trouve partout où il y a de grandes plaines herbeuses. Les créatures creusent sous terre, formant des réseaux de grottes suffisamment hautes pour accueillir des géants en un temps étonnamment court. Une fois les grottes excavées, les écureuils tournent leur attention sur les plus grandes quantités de pierres précieuses ou de métaux qu'ils peuvent trouver, y compris dans les rez-de-chaussée et les caves des bâtiments à proximité. Aucune zone n'est interdite d'accès et aucun effort n'est trop grand lorsque ces écureuils partent à la chasse aux gemmes.

La convoitise des écureuils des cavernes pour ces pierres précieuses et les minerais n'est pas due à la cupidité mais à la productivité. Après avoir regagné leur réseau de grottes, les bajoues pleines de trésors, les mâles déposent les objets volés devant les femelles qui lèchent les piles de pierres précieuses et de métaux et crachent dessus pour les transformer en piliers structurels. Compte tenu des méthodes de travail acharnées des écureuils des cavernes, ces piliers peuvent se solidifier en l'espace de quelques heures et supplanter facilement la pierre et le sol existants. Nombreux sont les jardiniers d'Oppara qui, après un délicieux goûter, ont découvert des mois de leur labeur réduits en un chaos total et étincelant. Tout au long de l'histoire, les architectes ont tenté de recréer ou d'imiter ces piliers étincelants, mais ils y sont rarement parvenus car ils manquaient souvent d'un certain pragmatisme imprévisible que les écureuils des cavernes semblent posséder naturellement.

Lorsqu'ils sont menacés, les écureuils des cavernes émettent un cri aigu pour avertir leur colonie. Ils peuvent cracher à une vitesse mortelle sur leurs attaquants la nourriture ou les matériaux de construction qu'ils ont dans leurs bajoues.

ÉCUREUIL DES CAVERNES TALDORIEN

CRÉATURE 5

MOYENNE ANIMAL

Perception +15 ; **odorat** (imprécis) 18 m, **perception des vibrations** (imprécis) 12 m, **vision nocturne**

Compétences Acrobaties +11, Athlétisme +12, Survie +13

For +4, **Dex** +4, **Con** +5, **Int** -4, **Sag** +1, **Cha** +2

Bajoues à gemmes. L'écureuil des cavernes peut stocker jusqu'à six pierres précieuses dans ses bajoues. Il commence généralement le combat avec six gemmes et perd une gemme chaque fois qu'il en crache une.

CA 21 ; **Réf** +15, **Vig** +13, **Vol** +9

PV 95

Cri défensif (audible) ; **Déclencheur.** L'écureuil des cavernes fait un jet d'initiative ou a subi des dégâts avant l'initiative ; **Effet.** L'écureuil des cavernes pousse un cri perçant qui alerte tous les autres écureuils des cavernes de la zone de sa situation critique. Il utilise Force hurlante.

Vitesses 9 m, creusement 12 m

Corps à corps (mâchoires) +15 (agile), **Dégâts** 2d6+4 perforants plus Empoignade

Corps à corps (griffes) +13 (agile), **Dégâts** 2d8+4 tranchants

À distance (crachat de gemme) +15 (portée 6 m), **Dégâts** 2d8+6 contondants plus gemme de commotion

Force hurlante (audible, son). L'écureuil des cavernes pousse un cri terrible. Les créatures qui ne sont pas des écureuils des cavernes et qui se trouvent dans un rayon de 9 m autour de lui doivent réussir un jet de Vigueur DD 22 ou subir 2d10 dégâts de son. En cas d'échec critique, la créature est sourde pendant 1 min. L'écureuil des cavernes ne peut plus utiliser Force hurlante pendant 1d4 rounds.

Gemme de commotion. En cas de coup critique avec une Frappe de crachat de gemme, la cible doit réussir un jet de Vigueur DD 22 ou être étourdie 1.

Recherche de gemmes L'écureuil des cavernes plonge sous terre à la recherche de pierres précieuses. Il Creuse sur une distance maximale égale à sa Vitesse. Il doit terminer son déplacement à la surface. Pendant qu'il creuse, il trouve 1d4 gemmes peu précieuses (comme du sel ou du quartz) qu'il fourre dans ses bajoues, jusqu'à un maximum de 6.

Vitesse naturelle. Un écureuil des cavernes n'est pas affecté par les terrains difficiles en terre ou en pierre.



LE PROBLÈME DES ÉCUREUILS D'OPPARA

Bien qu'il porte le nom de Taldor, l'écureuil des cavernes n'est pas originaire de cette région. Je me souviens de l'époque où ils n'étaient que des animaux de compagnie rares et à la mode pour les jeunes mondains d'Oppara qui les promenaient en laisse et les emmenaient à des fêtes. C'est très certainement la raison pour laquelle ils continuent d'infester le sous-sol de la ville. Les écureuils ont commencé à avoir un impact sur le commerce de la cité en s'installant là où le sol est meuble et facile à creuser, comme sur les routes empruntées et les chemins où passent les chariots.



Avant-propos :
ma quête
des Gardiens

Le Zootrope
et son équipage

Techniques
et astuces

Services
et équipement

Ménagerie de
Golarion

Ajustements
des créatures

A

B

C

D

E

F

G

H

L

M

O

P

R

S

T

Les Gardiens
de la nature

Épilogue :
la conclusion
d'un voyage

Glossaire et index



UNE RARE DÉLICATESSE

Jamais je ne mangerai d'étoile de mer normale. Pas à mon goût. Mais je n'avais jamais vu d'étoile de terre. Il s'avère qu'elles sont délicieuses. Et énorme ! Une fois la carapace enlevée, chaque membre représente environ 10 kg de viande. Mais il faut d'abord les faire cuire. Je recommande de les cuire à la vapeur et de les servir avec du citron.

ÉTOILE DE TERRE COLOSSALE

Les étoiles de terre colossales sont des prédateurs implacables qui se déplacent silencieusement vers leurs repas potentiels sur des centaines de pattes tubulaires. Il existe plusieurs variantes, mais les plus courantes ont un diamètre de 2,4 à 3,6 m et un total de cinq bras. Ces créatures sans cervelle surmontent tous les obstacles dans leur chasse pour dévorer leurs proies. Elles utilisent leur odorat supérieur et leur sens de l'observation pour traquer leurs proies à distance. Leur venin paralysant et leur processus digestif rapide provoquent la fin rapide des créatures sans méfiance qui se retrouvent prises dans leur étreinte.

Les voyageurs qui survivent à l'assaut d'une étoile de terre colossal doivent veiller à en détruire la dépouille, car sa capacité de régénération finira par la ranimer pour qu'elle poursuive sa mission : se nourrir. Il n'est pas rare que les attaques des étoiles de terre se succèdent une semaine après l'autre, en étant de plus en plus nombreuses à chaque fois. C'est généralement parce qu'on laisse repousser leurs membres et qu'elles reprennent leur attaque initiale.

ÉTOILE DE TERRE COLOSSALE

CRÉATURE 8

TRÈS GRANDE ANIMAL DÉNUÉ D'INTELLIGENCE

Perception +19 ; odorat (précis) 30 m, perception des vibrations (imprécis) 18 m

Compétences Athlétisme +16, Discrétion +15, Survie +18 (+19 pour Pister)

For +6, **Dex** +3, **Con** +6, **Int** -5, **Sag** +4, **Cha** -2

CA 26 ; **Réf** +13, **Vig** +19, **Vol** +15

PV (corps) 100, régénération 20 (réduite de 4 pour chaque membre manquant), repousse des membres ; **Immunité** mental

PV (membre) 25, repousse ; **Immunité** mental

Repousse des membres. Une étoile de terre colossale en bonne santé possède généralement cinq membres (appelés bras). Une créature peut trancher un membre en le ciblant et en lui infligeant des dégâts égaux à ses points de vie. Une étoile de terre peut faire repousser un membre manquant en l'espace de 24 h.

Repousse. Chaque fois qu'un membre est tranché, il doit tenter un test nu DD 5. En cas de succès, le membre commence lentement à croître en une nouvelle étoile de terre colossale au bout d'une semaine, à moins qu'il ne soit aspergé d'acide ou de feu.

Vitesse 7,5 m

Corps à corps ♦ pattes +20 (agile, allonge 3 m), **Effet** 1d4+6 contondants plus Empoignade

Corps à corps ♦ bras hérissés +20 (allonge 3 m), **Dégâts** 2d8+6 perforants plus venin épineux

Arrachage ♦ **Conditions.** L'étoile de terre a une cible empoignée qui porte une armure ; **Effet.** L'étoile de terre effectue une Frappe de patte contre une créature qu'elle a empoignée. Si cette Frappe touche et que la créature porte une armure avec une Solidité de 12 ou moins, l'armure est brisée. Cette Frappe ne peut endommager davantage une armure qui est déjà brisée.

Détachement ♦♦ (déplacement) ; **Conditions.** L'étoile de terre colossale a perdu plus de la moitié de son total de points de vie ; **Effet.** L'étoile de terre coupe l'un de ses membres pour faire diversion, puis Marche rapidement trois fois. Ce déplacement ne déclenche pas de réactions.

Digestion ♦ **Conditions.** L'étoile de terre colossale a une cible empoignée ; **Effet.** L'étoile de terre expulse son estomac sur sa proie et la digère vivante. La cible subit 2d12+6 dégâts d'acide et est drainée 1.

Planer ♦♦♦ (déplacement). L'étoile de terre souffle de l'air à travers ses pattes pour planer à 30 cm au-dessus du sol et Marche rapidement deux fois avec un bonus de circonstances de +1,5 m à sa Vitesse, ignorant les irrégularités du sol et les terrains difficiles en dessous d'elle.

Venin épineux (mise hors de combat, poison) ; **Jet de sauvegarde**

Vigueur DD 26 ; **Durée maximale** 6 rounds ; **Stade 1** 1d6 de poison et ralenti 1 ;

Stade 2 2d6 de poison et ralenti 2 ; **Stade 3** 2d8 de poison et paralysé



Avant-propos :
ma quête
des Gardiens

Le Zootrope
et son équipage

Techniques
et astuces

Services
et équipement

Ménagerie de
Golarion

Ajustements
des créatures

A

B

C

D

E

F

G

H

L

M

O

P

R

S

T

Les Gardiens
de la nature

Épilogue :
la conclusion
d'un voyage

Glossaire et index



Faune éthérée : une confusion des frontières taxonomiques

À l'approche d'un orage particulièrement violent, nous avons eu l'occasion de passer un peu de temps dans un petit village de Mauxi situé à l'ombre de la Muraille, dans la partie nord de la jungle du Mwangi. Les habitants d'Otolous nous ont accueillis chaleureusement, car nous sommes arrivés par hasard un jour seulement avant un festival local célébrant une famille de créatures vivant dans la jungle voisine. Naturellement, j'ai voulu en savoir plus ! Le chef du village a décrit ces créatures comme des « singes fantômes », ce qui a piqué encore plus ma curiosité. Je me souviens avoir lu un article sur l'une de ces bêtes insaisissables et intelligentes, mais j'ai supposé que le chroniqueur décrivait un rejeton génétique rare de gorilles ou un grand singe unique qui avait été affecté par la magie. J'étais loin de me douter que ces deux suppositions étaient partiellement vraies !

La nuit suivante, nous avons participé au grand jubilé, qui comprenait des plats et des boissons délicieux, des danses et des contes. Pendant que le reste de l'équipage s'amusait, j'ai veillé à prêter attention aux histoires racontées sur les singes fantômes. Dans le même ordre d'idées, le barde résident d'Otolous a raconté la légende de la fondation de la communauté.

Tout a commencé ainsi : au cours d'une période de fortes pluies, une exploratrice mauxie s'est réfugiée sous l'arbre le plus haut de cette zone de la jungle, qui s'est avéré être la demeure d'un couple de singes fantômes massifs. Alors qu'elle se séchait, l'exploratrice aperçut les créatures à travers les branches et leur demanda respectueusement l'hospitalité. Les singes furent satisfaits de sa politesse mais gardèrent leurs

distances. L'exploratrice somnolait tandis que la tempête faisait rage, ne voyant pas qu'un serpent affamé émergeait des broussailles, cherchant à la dévorer. Avant que le serpent ne puisse frapper, l'un des singes est soudain apparu sur le sol, se frappant la poitrine et le faisant fuir. L'exploratrice était stupéfaite de voir le singe apparaître soudain devant elle, sans avoir l'air de franchir l'espace qui les séparait. Quand la pluie s'est calmée, l'exploratrice est partie mais elle est revenue plusieurs fois à l'arbre, se liant d'amitié avec les singes et finissait par s'installer à proximité.

Une vérité dans le conte

Bien que la légende soit probablement en grande partie apocryphe (comme beaucoup de légendes), je n'ai pu m'empêcher d'être intrigué par ses détails. J'ai demandé aux habitants du village si quelqu'un avait eu des interactions avec des singes fantômes d'aujourd'hui. À quoi ressemblaient-ils ? Étaient-ils intelligents ? Avaient-ils des capacités inhabituelles ? Tous mes interlocuteurs m'ont rapporté des histoires similaires de singes barbus à la fourrure fauve dont les formes étaient parfois légèrement floues, comme s'ils n'étaient pas tout à fait solides. Un chasseur a raconté avoir vu un singe fantôme passer d'un bout à l'autre d'une grande clairière en un clin d'œil pour beugler sur une petite meute de léopards qui s'approchaient. Beaucoup ont parlé aux singes, et bien qu'ils aient semblé comprendre, ils n'ont rien dit en retour. Je devais en savoir plus par moi-même !

Le lendemain, avec la permission des chefs d'Otolous, Charikléia, Téléro et moi-même nous sommes aventurés dans



la jungle voisine à la recherche des singes fantômes. Comme leur nom l'indique, ils sont difficiles à repérer. Le moindre bruissement dans les arbres au-dessus de nos têtes pouvait tout aussi bien être un oiseau qui s'envolait. Les bruits au loin étaient difficiles à identifier. Les pistes menaient à un endroit dégagé et s'arrêtaient simplement. Après presque une semaine de recherche, j'étais prêt à tout arrêter. Mais il s'est passé quelque chose d'assez dramatique.

Nous nous sommes rendus sur les contreforts de la Muraille, pensant que si nous pouvions atteindre un point d'observation plus élevé, nous pourrions localiser les singes fantômes de loin (nous aurions pu faire la même chose avec le *Zootrope*, mais je ne savais pas si le bruit des moteurs du dirigeable allait effrayer nos sujets). Téléro a glissé au bord d'une montée abrupte et a commencé à dévaler la pente. Charikléia et moi sommes restés momentanément sous le choc. Soudain, un grand singe à la poitrine blanche est apparu sur la pente juste devant Téléro et a arrêté sa chute. Le singe a transporté notre éclairateur en lieu sûr, tandis que nous nous précipitions avec Charikléia sur un sentier proche pour les rejoindre.

Heureusement, Téléro n'avait rien, à part quelques égratignures et contusions mineures, et le singe fantôme était toujours là. Je l'ai appelé, expliquant rapidement qui j'étais et que nous étions à la recherche de leur espèce pour faire avancer la cause de la connaissance. Cela sembla convaincre le singe de ne pas disparaître dans les arbres. D'une voix riche et profonde, il nous a dit s'appeler Khibisa et a accepté de nous parler plus longuement.

Des origines sur le plan éthéré

Une fois qu'il s'est mis à parler, Khibisa s'est avéré assez bavard. Je vous épargnerai tous les détails, mais nous avons eu une longue conversation sur ses capacités, sur le fait que sa famille veille sur les Otolous depuis des décennies et sur ce qu'il croit être l'origine de leur espèce.

Comme nous l'avons vu, les singes fantômes ont la capacité naturelle de se téléporter, un talent habituellement réservé aux lanceurs de sorts et autres magiciens. Khibisa n'a pas pu expliquer exactement comment ce déplacement fonctionnait ; il a décrit son utilisation comme étant similaire à la « flexion d'un muscle ». Les jeunes singes fantômes doivent apprendre à contrôler cette capacité, comme les bébés oiseaux doivent apprendre à voler. Khibisa a raconté une histoire amusante : lors de sa première tentative de téléportation, il s'est retrouvé à plusieurs dizaines de mètres au-dessus de l'arbre dans lequel il se trouvait ; heureusement, son père a pu le rattraper avant qu'il ne touche le sol.

Khibisa nous a également montré comment, d'un simple effort de volonté, il pouvait rendre sa forme floue. Cela le rendait difficile à repérer à distance, mais le protégeait apparemment aussi de certains dommages physiques. Là encore, cette capacité est innée chez tous les membres de la famille de Khibisa, et ils comprennent instinctivement comment entrer dans cet état semi-incorporel. Je soupçonnais que les ancêtres des singes fantômes avaient été soumis à une sorte d'influence extraplanaire dans un passé lointain, et ma théorie a été confirmée lorsque Khibisa nous a raconté l'histoire de sa famille.

Il existe un royaume connecté à tout et partout. Le plan éthéré s'étend sur toute l'existence comme une nappe brumeuse et invisible. C'est l'espace entre les espaces que les âmes mortelles traversent pour aller et venir dans notre Univers. C'est aussi le lieu des rêves errants et des émotions brutes. Bien qu'il soit essentiellement vide et souvent utilisé par les lanceurs de sorts pour se déplacer sans être vu d'un endroit à l'autre, le plan éthéré est loin d'être inhabité. Le Grand Au-delà est un environnement inhospitalier, mais les créatures peuvent encore évoluer pour y survivre. Il peut être utile de considérer les autres plans comme des biomes extrêmes, semblables aux profondeurs de la mer ou à la caldeira d'un volcan : la vie qui s'y développe peut être différente de celle que vous et moi avons l'habitude de côtoyer.

Le récit de Khibisa décrit un druide nomade d'une époque lointaine dont les rêves étaient si puissants qu'ils se manifestaient dans le plan éthéré pendant son sommeil. Ces songes étaient cependant très éphémères et, chaque matin, s'évanouissaient dans le néant peu de temps après le réveil du rêveur. Un jour, comme c'est le lot de tous les mortels, le rêveur est mort mais alors que son esprit traversait le plan éthéré, il a rêvé une dernière fois. Parmi ces visions se trouvaient de nombreux types d'animaux avec lesquels il s'était lié d'amitié au cours de sa vie. Mais cette fois, les rêves ont persisté et ont fini par être attirés dans l'Univers, dans les mêmes types d'endroits que ceux où vivaient leurs homologues d'origine. Cependant, ils conservaient encore une partie de la nature du plan éthéré. Les singes fantômes étaient l'un de ces rêves.

Je ne suis pas un érudit planaire, mais comme la légende de la fondation d'Otolous, je crois que ce mythe contient une part de vérité.

Des autres variétés de bêtes éthérées

Nous avons remercié Khibisa pour le temps qu'il nous a consacré et nous sommes retournés à bord du *Zootrope*. Je reconnais que je me suis empressé de consulter ma bibliothèque pour y trouver des récits sur d'autres créatures, comme les singes fantômes, qui avaient été rejetés comme des histoires fantaisistes ou considérés comme évoquant des entités uniques. La plus évidente est l'araignée de l'éther, qui peut passer de l'Univers au plan éthéré aussi facilement qu'elle tisse une toile. J'ai également découvert un rapport décrivant un caméléon du sud du Garund capable d'avaloir des proies beaucoup plus grosses que lui sans aucun effet néfaste. L'expérience personnelle de l'auteur décrit le fait d'être attiré dans son gosier et de flotter dans une vaste brume étoilée. Un autre traité de région centrale de l'Avistan raconte l'histoire d'un groupe qui a provoqué la colère de ce qu'il croyait être un ours conventionnel avant de s'enfuir dans une cabane voisine. L'ours s'est alors transformé en un nuage de brume pour se glisser sous la porte de la cabane pour continuer ses attaques.

Même si chacune de ces créatures vit dans un environnement différent et possède des capacités distinctes, je pense qu'elles sont liées par leur lien commun avec le plan éthéré. Avec le temps, je prévois que la communauté des naturalistes découvrira encore plus d'exemples de ce que je propose d'appeler la « faune éthérée ».



FAUNE ÉTHÉRÉE

Les animaux suivants ont tous un lien avec le plan éthéré.

Caméléon de la faille

Les caméléons de la faille sont surtout connus pour leur capacité troublante à avaler des créatures beaucoup plus grandes qu'eux, grâce à un tube digestif relié à sa propre poche du plan éthéré. Lorsqu'au moins deux caméléons de la faille restent à proximité pendant de longues périodes, leur nature partiellement extradimensionnelle commence à déformer subtilement le terrain environnant. L'orientation et la distance deviennent confuses pour tous, sauf pour les lézards, ce qui permet aux habitants de se perdre facilement dans des endroits qui leur semblaient familiers.

CAMÉLÉON DE LA FAILLE

PEU COURANT PETITE BÊTE ÉTHÉRÉE

Perception +9 ; vision dans le noir, odorat (imprécis) 9 m

Langue aklo (incapable de parler)

Compétences Athlétisme +9, Discrétion +10 (+13 pour Se cacher), Survie +8

For +4, **Dex** +2, **Con** +3, **Int** -2, **Sag** +1, **Cha** +3

Camouflage éthéré. Un caméléon de la faille peut Se cacher, même s'il n'a aucun abri, mais il ne peut pas être masqué par rapport aux créatures du plan éthéré.

CA 19, vision à 360° ; **Réf** +9, **Vig** +10, **Vol** +8

PV 45

Vitesses 7,5 m, escalade 6 m

Corps à corps ➤ mâchoires +11, **Dégâts** 1d10+4 perforants plus Empoignade

Corps à corps ➤ queue +11 (agile), **Effet** 1d8+4 contondants

Corps à corps ➤ langue +11 (allonge 3 m), **Effet** attraction avec la langue

Attraction avec la langue. Toute créature touchée par la langue du caméléon de la faille est tirée et se retrouve adjacente au caméléon. La créature est prise par surprise pour la prochaine Frappe que le caméléon de la faille lui porte au cours de ce round.

Élan clignotant ➤ (occulte, téléportation) ; **Fréquence** 1 fois/round ; **Effet.** Le caméléon de la faille Marche rapidement deux fois. Au cours de ce déplacement, il oscille rapidement entre l'Univers et le plan éthéré, gagnant une résistance 5 aux dégâts physiques.

Gober ➤ (attaque) Grande, 1d12+2 contondants, Rupture 10 (p. 213)

Goulot extradimensionnel (extradimensionnel). Les entrailles du caméléon de la faille existent partiellement sur le plan éthéré, ce qui lui permet d'avalier n'importe quel nombre de créatures, même celles qui sont plus grandes que lui. Les créatures qui S'échappent ou se libèrent de l'estomac du caméléon réapparaissent dans l'Univers adjacente au caméléon. Les créatures ne peuvent pas s'échapper du gosier du caméléon de la faille en utilisant des effets de téléportation, sauf si ces effets peuvent également traverser les frontières planaires.

Singe fantôme

Les singes fantômes sont des créatures recluses et territoriales qui ne se révèlent généralement que lorsque leur foyer est menacé. La plupart des singes fantômes tentent d'abord d'utiliser leur présence imposante et leur téléportation naturelle pour effrayer leurs ennemis et les pousser à fuir. Les singes fantômes peuvent parler mais ne sont pas particulièrement bavards, même si, en de rares occasions, ils traitent avec respect ceux qui les approchent. Les singes fantômes peuvent être de puissants alliés lorsqu'ils sont motivés par une cause commune, mais ils ont tendance à se méfier des étrangers et leur confiance n'est pas facile à gagner.

SINGE FANTÔME

PEU COURANT GRANDE BÊTE ÉTHÉRÉE

Perception +14 ; odorat (imprécis) 9 m, vision dans le noir

Langue aklo

Compétences Acrobaties +10, Athlétisme +14, Discrétion +12, Intimidation +10, Survie +12

For +5, **Dex** +2, **Con** +3, **Int** -1, **Sag** +4, **Cha** +2



ANIMAL DE COMPAGNIE AFFAMÉ

Baranthe a ramené un caméléon du voyage chez les Mauxi. Je voulais l'étudier un peu dans la ménagerie. L'enfant m'a demandé de m'occuper de le nourrir. La pauvre bête devait mourir de faim. À peine avais-je rempli sa gamelle qu'elle était vide et qu'il en réclamait encore. Nous allons devoir nous arrêter deux semaines plus tôt que prévu pour aller chercher de la nourriture.



CAMÉLÉON DE LA FAILLE



Avant-propos :
ma quête
des Gardiens

Le Zootrope
et son équipage

Techniques
et astuces

Services
et équipement

Ménagerie de
Golarion

Ajustements
des créatures

A

B

C

D

E

F

G

H

L

M

O

P

R

S

T

Les Gardiens
de la nature

Épilogue :
la conclusion
d'un voyage

Glossaire et index



LE PARI

Je n'ai pas parlé à Gréfu du caméléon de la faille. Ten et moi avions parié sur le temps qu'il faudrait à l'un des scientifiques pour lui parler de son estomac sans fond... ils pensent que Chari mettra une semaine à dire quelque chose, mais je sais que le professeur remarquera que Gréfu a épuisé toutes ses réserves de cacahuètes confites en un jour ou deux.

CA 20 ; Réf +10, Vig +14, Vol +12

PV 65

Vitesse 9 m, escalade 9 m

Corps à corps ♦ mâchoires +14, **Dégâts** 2d8+5 perforants

Corps à corps ♦ poing +14 (agile, allonge 3 m), **Dégâts** 1d10+5 contondants

Démonstration terrifiante ♦♦ (audible, émotion, mental, terreur). Le singe fantôme se frappe la poitrine en une démonstration terrifiante. Les créatures situées à moins de 9 m doivent réussir un jet de Volonté DD 20 ou être effrayées 1 (ou effrayées 2 en cas d'échec critique). Lorsqu'une créature est effrayée par ce pouvoir, elle est prise par surprise vis-à-vis du singe. En cas de succès, elle est immunisée pendant 1 min.

Foulée fantôme ♦ (concentration, téléportation) ; **Fréquence** 1 fois/round ; **Effet**. Le singe fantôme se déplace rapidement, traversant le plan éthéré. Il se téléporte vers un endroit dans sa ligne de mire jusqu'à une distance égale à deux fois sa Vitesse.

Posture fantôme ♦ (concentration, illusion, occulte, posture, visuel). Le singe fantôme se déphase partiellement de l'existence, sa forme se brouillant et devenant difficile à discerner. Lorsqu'il est dans cette posture, il est masqué vis-à-vis de toute créature qui ne lui est pas adjacente. Il ne peut pas utiliser cet état masqué pour se cacher ou être furtif. Il gagne également une résistance 5 aux dégâts physiques. Si le singe fantôme subit des dégâts de force, cette posture prend fin et il ne peut la reprendre avant 1d3 rounds.

Ours des brumes

Comme les ours ordinaires auxquels il ressemble, l'ours des brumes est motivé par des objectifs simples, tels que la nourriture. Contrairement aux autres ursidés, l'ours des brumes peut se dissiper en un nuage de vapeur éthérée, ce qui complique grandement les efforts des humanoïdes pour protéger leurs provisions de ses déprédations.

Heureusement, l'ours des brumes a un comportement prévisible, se nourrissant généralement dans l'Univers pendant seulement quelques mois chaque année. Une fois rassasié, il entre dans un état proche de l'hibernation où il dérive dans le plan éthéré sous la forme d'un nuage de vapeur intangible.

OURS DES BRUMES

CRÉATURE 7

PEU COURANT GRANDE BÊTE ÉTHÉRÉE

Perception +18 ; odorat (imprécis) 9 m, vision dans le noir

Compétences Athlétisme +17, Survie +15

For +6, **Dex** +2, **Con** +5, **Int** -3, **Sag** +4, **Cha** +2

Forme de brume (concentration, exploration, métamorphose, occulte). En une minute, un ours des brumes peut transmuter sa forme en un nuage de vapeur éthérée. Dans cet état, il a une résistance 10 aux dégâts physiques, est immunisé contre les dégâts de précision et ne peut utiliser aucune action dotée du trait attaque ou manipulation. Il a une Vitesse de vol de 3 m et peut se faufiler dans de minuscules fissures. L'ours des brumes peut revenir à l'état solide avec une action unique.

CA 24 ; Réf +13, Vig +16, Vol +15

PV 140

Vitesse 10,5 m

Corps à corps ♦ mâchoires +17, **Dégâts** 2d10+8 perforants

Corps à corps ♦ griffes +17 (agile), **Dégâts** 2d8+8 tranchants plus Empoignade

Charge trouble ♦♦ (concentration, occulte, visuel). L'ours des brumes Marche rapidement deux fois. Pendant ce déplacement, des volutes de fumée éthérée s'échappent de son corps et le masquent. Puis il effectue une Frappe. La cible est prise par surprise par cette attaque si l'ours s'est déplacé d'au moins 6 m.

Mutilation brumeuse ♦ (concentration, métamorphose, occulte) ;

Conditions. Une créature est empoignée par l'ours des brumes ; **Effet**. L'ours des brumes enfonce ses griffes dans la créature empoignée tandis qu'il se dissipe sous forme de brume. La créature empoignée subit 3d8 dégâts tranchants (jet de Vigueur basique DD 25). L'ours des brumes gagne les avantages de sa Forme de brume, Vole jusqu'à 3 m, puis reprend sa forme solide.

SINGE FANTÔME

GARDIEN FLEURI

Les fleurs pestilentielles qui ornent les bois d'un gardien fleuri sont plus belles au clair de lune, lorsqu'elles atteignent leur pleine floraison et révèlent leur éclat céleste. Lorsque les gardiens fleuris approchent de la fin de leur cycle de vie, ils effectuent une dernière patrouille dans leur forêt alors que leur ancien corps se décompose dans le sous-bois.

GARDIEN FLEURI

GRANDE BÊTE

Perception +29 ; odorat (imprécis) 12 m, vision nocturne

Langues féérique ; communication avec les animaux, communication avec les plantes

Compétences Athlétisme +30, Intimidation +21, Nature +29, Survie +27

For +5, **Dex** +3, **Con** +5, **Int** +1, **Sag** +3, **Cha** +1

Forme des pétales. Le gardien fleuri peut se dissiper momentanément en un nuage tourbillonnant de pétales et de pollen pour passer par-dessus les ronces et se faufiler dans les fissures. Lorsqu'il marche en terrain boisé, le gardien fleuri ignore les terrains difficiles et peut passer à travers les obstacles tant qu'il y a un petit passage.

CA 36 ; **Réf** +23, **Vig** +32, **Vol** +25

PV 360 ; **Faiblesse** feu 15 ; **Résistance** néant 15

Désarçonner DD 36

Vitesse 15 m

Corps à corps bois +28, **Dégâts** 4d12+5 perforants

Corps à corps sabots +26, **Dégâts** 4d10+5 contondants plus
Renversement amélioré

Sorts innés primordiaux DD 33 ; 3^e vision animale ; **Constant (4^e)** communication avec les animaux, communication avec les plantes

Encorner en chargeant Le gardien fleuri Marche rapidement deux fois et effectue une Frappe de bois après chaque Marche rapide. Si la Frappe touche, le gardien fleuri inflige 2d12 dégâts contondants supplémentaires et la cible subit un malus de circonstances de -2 à son prochain jet de Vigueur contre le siphon bourgeonnant.

Plainte de la forêt (néant, primordial) ; **Conditions.** Le gardien fleuri est en pleine floraison ; **Effet.** Le gardien fleuri affronte sa mortalité, provoquant l'éclatement de ses fleurs et la pulvérisation de son pollen. Toutes les créatures situées dans un cône de 12 m subissent 10d10 dégâts de néant (jet de Vigueur DD 36). Le gardien fleuri n'est alors plus en Pleine floraison, et il ne peut plus utiliser pendant 1d4 rounds.

Succès critique. Aucun effet.

Succès. La créature subit la moitié des dégâts.

Échec. La créature subit la totalité des dégâts et est drainée 1. Les créatures qui sont affaiblies perdent cet état et augmentent l'état drainé de la même valeur.

Échec critique. Comme un échec, mais les dégâts sont doublés.

Pleine floraison (poison, posture, primordiale) Les fleurs des bois du gardien fleurissent, dévoilant leur éclat tandis qu'elles dévorent leur hôte. Lorsqu'il est dans cette posture, les Frappes du gardien fleuri infligent 2d4 dégâts de poison supplémentaires plus 5 points de dégâts de poison persistants. Sur une Frappe réussie, la cible doit réussir un jet de Vigueur DD 36 ou être affaiblie 2. Le gardien fleuri subit 5 dégâts de poisons persistants tant qu'il est en pleine floraison.

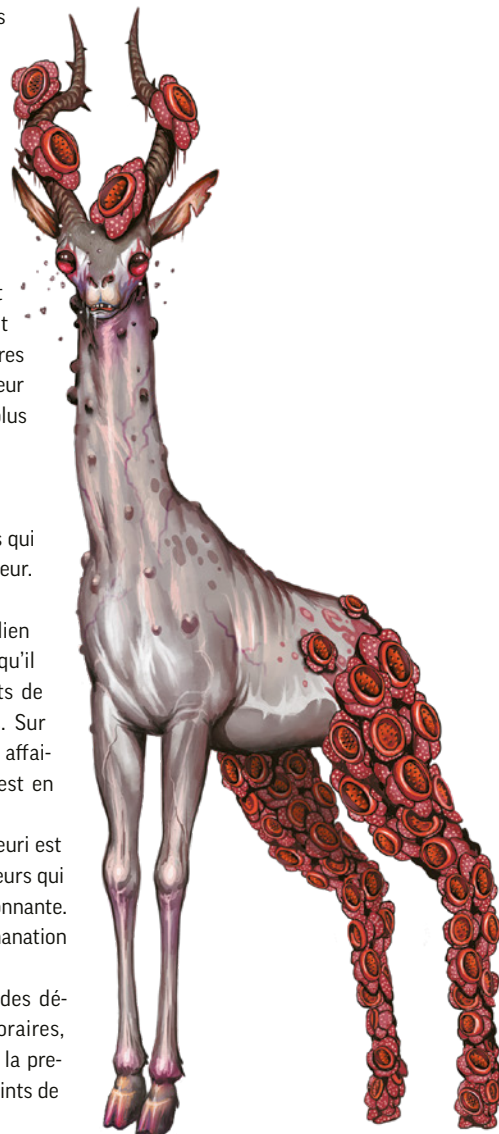
Siphon bourgeonnant (aura, néant, posture, primordial) 6 m. Un gardien fleuri est dans un état constant de décomposition. Pour contenir cette entropie, les fleurs qui recouvrent leurs bois siphonnent continuellement la vie de la région environnante. Toutes les créatures vivantes qui entrent ou commencent leur tour dans l'émanation subissent 6d4 dégâts de néant (jet de Vigueur basique DD 36).

Au début de son tour, lors de tout round où le gardien fleuri inflige des dégâts avec des bourgeons siphonnants, il gagne 10 points de vie temporaires, plus 2 points de vie temporaires pour chaque créature affectée en plus de la première depuis le dernier tour du gardien fleuri, jusqu'à un maximum de 20 points de vie temporaires.



TERRE BRÛLÉE

Des études ont montré que les gardiens fleuris parcourent les terres ravagées par des fléaux et consomment les plantes malades afin d'enrayer la propagation. Certains spécimens étendent ce comportement aux « fléaux » anthropogéniques, dévorant les braconniers ou les bûcherons, ne laissant derrière eux que des cadavres desséchés. Une attitude fascinante !



Avant-propos :
ma quête
des Gardiens

Le Zootrope
et son équipage

Techniques
et astuces

Services
et équipement

Ménagerie de
Golarion

Ajustements
des créatures

A

B

C

D

E

F

G

H

L

M

O

P

R

S

T

Les Gardiens
de la nature

Épilogue :
la conclusion
d'un voyage

Glossaire et index



Les garous : une ménagerie de formes

On dit que le hurlement d'un loup-garou ou le grattement des griffes d'un rat-garou peuvent glacer le sang. Le mien étant déjà froid, je ne peux m'exprimer sur ce point, mais je peux témoigner de l'émotion de peur à l'état pur. Les créatures-garous (et en particulier celles d'origine humaine, je suis bien obligé de le souligner) s'attaquent souvent aux communautés iruxies, en comptant sur le fait que les communautés humaines ignoreront la situation désespérée de nos enclaves rurales. Malheureusement, cela s'avère dans la plupart des cas. Nous racontons des histoires sur ces bêtes. Des formes sauvages, fouettées par les rayons de lune, poussées par la faim du loup et l'avidité de l'homme. Une couvée d'œufs fait un sale repas au cœur de la nuit, notre avenir dévoré.

La notoriété des loups-garous est telle que le mot « lycanthrope » est considéré comme un synonyme de garou. Nous pouvons spéculer sur les raisons de ce choix (les plus nombreux ? les plus malveillants ?), mais ce terme ne tient pas compte de l'incroyable variété des garous. Rats, crocodiles, sangliers, tigres... on ne sait s'il existe une limite. La voie qu'ils ont empruntée pour parvenir à ces multiples formes n'est pas non plus très claire. Il se peut que la malédiction existe en soi et qu'elle frappe n'importe quel type de bêtes. Ou alors, il s'agissait d'une malédiction affectant un animal et une influence de la magie a provoqué la propagation de la maladie sur d'autres espèces.

D'après ce que nous savons, les rats-garous et les loups-garous sont les plus nombreux, suivis de près par les ours-garous, les sangliers-garous et les tigres-garous. Les garous

vivent généralement dans les mêmes habitats que leurs formes animales : les élans-garous dans les terres froides du nord, les loups-garous dans les vastes régions tempérées et froides de l'hémisphère nord, et les rats-garous dans la crasse des égouts et des ruelles. Tout ce qui existe dans des localités plus petites est nécessairement plus petit en nombre. Pour aggraver cette tendance, il semble, bien qu'aucune étude véritable n'ait été entreprise, que les créatures à sang chaud succombent plus facilement à la malédiction transmise par les garous à sang chaud.

De même, au sein de mon peuple, ce sont les crocodiles-garous les plus nombreux. J'ai entendu parler d'autres garous reptiliens mais les récits sont si vagues et si peu nombreux que je ne peux certifier leur véracité. Nos récits nous invitent également à être vigilants vis-à-vis des serpents-garous, avec quelques allusions aux requins-garous. Nos maisons, souvent construites dans l'eau mais dont l'intérieur se trouve au-dessus du sol, sont des cibles tentantes pour eux. Les conclusions de ces légendes sont prévisibles. Un défenseur courageux, ou parfois un chef ou un prêtre important, succombe à la malédiction une fois le danger initial écarté. Ce héros quitte l'enclave pour mourir seul. C'est sinistre, mais il faut le comprendre en connaissant nos valeurs. Ce héros a servi la communauté, l'a défendue. Son exil volontaire la défend également et permet que les derniers souvenirs de lui restent fidèles à ce qu'il était. On espère qu'une mort avant que la malédiction ne prenne le dessus permettra au héros de revenir en tant qu'ancêtre vénéré. Shushk, notre prêtresse vénérable, a refusé de contacter ceux

qui sont morts de cette manière. Pour elle, il ne fallait pas risquer ce souvenir pour confirmer une vérité.

Quand une malédiction est double

Il est rare de voir une malédiction magique avec une structure dyadique. La malédiction que l'initiateur inflige aux autres tout en étant personnellement immunisé est bien plus répandue, mais nous observons qu'un garou est maudit, quelle que soit son origine, et qu'il est simplement immunisé contre certaines des adversités de la malédiction. Tout garou peut transmettre sa malédiction et se transformer contre sa volonté lorsque la lune est pleine. Au-delà, l'expérience est très différente selon que l'on est né avec la malédiction ou que l'on a subi la morsure violente d'un garou.

Les créatures nées garous, ou « véritables » garous en commun, peuvent provoquer la transformation sur commande et conserver toute leur intelligence. Des écrits de première main, comme le récit de Bramthose Bishonne que j'ai acquis en Ustalav, montrent que rien dans la malédiction n'est « contre nature » pour une créature née garou. Pour eux, la transformation est aussi terrorisante que l'est pour moi une profonde respiration.

Les personnes maudites par la morsure d'un garou ne peuvent contrôler, ni même se souvenir, de leurs transformations. Aucun « avantage » ne les incite à conserver la malédiction et ceux qui en ont les moyens cherchent des méthodes pour la contrer dès qu'ils en ont conscience. Ces méthodes sont les seules qui permettent à une créature affligée de s'en sortir, car la malédiction des véritables garous est inextricablement liée à leur biologie.

Sur la transformation

Un garou ne peut jamais être exclusivement humain, ni exclusivement un animal sauvage. Sous ces trois formes, il reste au moins quelques fragments du moi bestial et du moi conscient. Des études anatomiques menées à l'université de Lepidstadt sur des prédateurs capturés ont montré que le corps d'un rat-garou sous forme de rat géant présente des différences marquées par rapport au corps d'un rat géant ordinaire. Le plus souvent, un garou transformé est reconnaissable à ses mouvements, son comportement et son intelligence anormale.

La transformation d'un garou, malgré sa nature magique, provoque une douleur et un stress intenses. Les véritables garous peuvent mieux résister aux changements : leur corps est naturellement fait pour les absorber et ils s'habituent rapidement à la douleur.

L'influence lunaire

La période précédant la pleine lune présente un autre type de torture pour un garou. Nombre d'entre eux tentent de trouver un moyen de garder le contrôle mais la seule méthode qui donne de modestes résultats est l'installation d'entraves solides, de préférence enduites d'argent, pour les maintenir ligotés pendant leur frénésie nocturne.

La pleine lune est l'occasion idéale pour les chasseurs ou les autorités de démasquer les garous. Les tueurs sages et expérimentés mettent le suspect au pilori de la ville pendant toute la nuit. Ils infligent ensuite leur sentence à l'aube.

La sagesse populaire veut qu'un garou devienne le plus dangereux pour l'homme pendant cette période, mais tout est une question de contexte. Ils deviennent voraces, rusés et prompts à tuer, bien qu'ils ne soient pas nécessairement avides de chair humanoïde en particulier. S'ils se trouvent dans l'arrière-pays, ils peuvent dévaster des populations d'animaux sauvages lors d'une frénésie lunaire mais ils ne sont pas plus enclins à s'approcher des agglomérations. D'où la tendance des garous affligés à rechercher la solitude, en particulier au moment où la pleine lune se lève.

Le contact de l'argent

Dé la lune, nous passons à un métal mystiquement associé à son pouvoir. La peau enchantée qui dévie les coups répétés d'une hache de fer se découpe proprement avec le tranchant d'une dague d'argent. La robustesse reconnue d'un garou ne peut résister à ce matériau et la magie qui fait appel au pouvoir du clair de lune semble avoir des propriétés similaires. Bien que le travail du métal soit loin d'être l'art préféré de mon peuple, même nos communautés acquièrent suffisamment d'argent pour s'armer. Les astromages versés dans les corps célestes et leurs applications magiques peuvent obtenir beaucoup de résultats avec les rayons de lune magiques, mais toutes les enclaves ne possèdent pas de tels talents.

D'après ce que j'ai lu, il semblerait qu'une coupure faite avec de l'argent peut repousser ou faire fondre la chair d'un garou, comme le ferait une peau ordinaire exposée à de l'acide. Frapper ou se débattre contre une entrave ou un objet solide en argent rend le garou physiquement malade. Curieusement, bon nombre de ces découvertes proviennent des journaux intimes de scientifiques atteints de la malédiction, qui tentent de mieux comprendre leur maladie et éventuellement de la guérir.

Persistance de la mémoire et des sens

Le fait que les garous frappés de frénésie lunaire ne se souviennent pas de ce qui se passe lorsqu'ils sont transformés est évident et bien connu des personnes instruites. Un garou affligé peut indéfiniment ignorer sa malédiction, ou penser qu'il s'agit d'une perte de mémoire.

Les récits provenant des sociétés de véritables garous qui nous sont parvenus indiquent que la mémoire de ces créatures pourrait connaître d'autres méandres. Il existe un curieux décalage mental ou une incohérence entre les trois formes, qui se manifeste surtout dans les fables, mais aussi dans les hypothèses de certains rites religieux et même dans les plaisanteries ! Beaucoup d'entre elles se basent sur la perte d'un sens supérieur, comme un rat-garou qui oublie l'endroit où de la viande est cachée parce qu'il ne peut pas la sentir sous sa forme humaine. Une autre dépeint (en termes crus mais séduisants) l'histoire d'un rendez-vous galant nocturne d'un loup-garou sous forme hybride et comment le souvenir de l'apparition de sa partenaire s'est estompé lorsqu'il a repris forme humaine et perdu sa vision nocturne supérieure. Lors des retrouvailles, ce trou de mémoire est la cause d'un faux pas social embarrassant ! Si ces suppositions s'avèrent, on peut penser que les souvenirs seraient liés à leurs différentes formes, en rapport avec les expériences physiques uniques de chacune.



Avant-propos :
ma quête
des Gardiens

Le Zootrope
et son équipage

Techniques
et astuces

Services
et équipement

Ménagerie de
Golarion

Ajustements
des créatures

A

B

C

D

E

F

G

H

L

M

O

P

R

S

T

Les Gardiens
de la nature

Épilogue :
la conclusion
d'un voyage

Glossaire et index

CRÉER DES GAROUS

Les garous sont des monstres complexes capables d'adopter trois formes différentes et de transmettre leur malédiction à d'autres humanoïdes. Les règles complètes de création de garous, ainsi que la façon d'appliquer la malédiction d'un garou, commencent à la page 166 du *Livre des monstres*.

GAROUS

Les garous sont des humanoïdes qui se transforment en animaux ou en hybrides d'humanoïde et d'animal sous les rayons de la pleine lune. Ces créatures métamorphes au destin funeste sont le fruit d'une antique malédiction primordiale qu'elles peuvent, à leur tour, transmettre par leur morsure. Les blocs de statistiques présentés dans cette section représentent des garous sous leur forme hybride.

Pouvoirs des garous

Les pouvoirs suivants sont partagés par tous les garous. Un garou gagne également plusieurs autres pouvoirs, comme expliqué dans le *Livre des monstres*, mais des règles supplémentaires pour ces pouvoirs ne sont pas nécessaires à moins que vous ne créiez vos propres garous.

Changement de forme ♦ (concentration, métamorphose, primordiale). Le garou prend une forme humanoïde, hybride ou animale. Chacune a une apparence spécifique et persistante. La forme naturelle d'un véritable garou est sa forme hybride. Sous forme humanoïde, le garou utilise sa taille humanoïde d'origine, perd ses Frappes de mâchoires et de griffes, mais gagne une Frappe de poing au corps à corps qui inflige des dégâts contondants égaux aux dégâts tranchants de ses griffes. Sous forme animale, sa Vitesse et sa taille changent pour devenir celles de l'animal. Il gagne les effets spéciaux de Frappe de cet animal s'il ne les avait pas (comme Empoignade) et perd ses Frappes avec une arme.

Empathie animale (primordiale). Une créature-garou peut communiquer avec les animaux de la même espèce.

Frénésie lunaire (métamorphose, primordiale). Quand la pleine lune se lève dans le ciel nocturne, le garou revêt sa forme hybride. Il ne peut plus alors Changer de forme. Il grossit d'une catégorie de taille, son allonge augmente de 1,5 m et les dégâts de sa Frappe de mâchoires (ou une Frappe similaire) de 2. Quand la lune se couche ou que le soleil se lève, le garou reprend sa forme humanoïde et se trouve fatigué pendant 2d4 heures.

Malédiction du garou (malédiction, primordiale). Cette malédiction n'affecte que les humanoïdes ; **Jet de sauvegarde**. Le DD du jet de Vigueur correspond au DD standard pour le niveau du garou -1. À chaque pleine lune, la créature maudite doit réussir un nouveau jet de Vigueur ou se changer en garou jusqu'à l'aube. Le garou est alors sous le contrôle du MJ et saccage tout ce qu'il trouve pendant la moitié de la nuit, après quoi il sombre dans l'inconscience jusqu'à l'aube.

Élan-garou

Les élans-garous ont tendance à s'entêter et à être grincheux, ils ont donc du mal à côtoyer d'autres créatures. Ils vivent le plus souvent en chasseurs ou en ermites et profitent de la paix de leur environnement naturel. Si leur territoire est envahi, ils ne se cachent pas et ne battent pas en retraite, mais il est peu probable qu'ils attaquent. Si quelqu'un engage les hostilités, un élan-garou riposte sans pitié.

ÉLAN-GAROU

CRÉATURE 3

GRANDE BÊTE HUMAIN HUMANOÏDE GAROU

Perception +6 ; odorat (imprécis) 18 m, vision nocturne

Langues commun ; empathie avec les cerfs

Compétences Athlétisme +9 (+11 pour Nager), Intimidation +8

For +4, **Dex** +1, **Con** +4, **Int** -1, **Sag** +1, **Cha** +1

Objets grande hache, hachette (2), armure d'écailles

Empathie avec les cerfs (primordiale). Un élan-garou peut communiquer avec les cerfs, y compris les élans.

CA 19 ; **Réf** +8, **Vig** +11, **Vol** +6

PV 60 ; **Faiblesse** argent 5

Adaptation au froid. L'élan-garou traite les effets environnementaux liés au froid comme si leur intensité était réduite d'une catégorie.

Vitesse 9 m



Corps à corps ♦ grande hache +11 (balayage), **Dégâts** 1d12+6 tranchants
Corps à corps ♦ bois +11, **Dégâts** 1d8+6 perforants plus malédiction de l'élan-garou
Corps à corps ♦ hachette +11 (agile, balayage), **Dégâts** 1d6+6 tranchants
À distance ♦ hachette +8 (agile, jet 3 m), **Dégâts** 1d6+6 tranchants
Changement de forme ♦ (concentration, métamorphose, primordiale). Humain de taille Moyenne avec poing +11 pour 1d4+6 contondants, ou élan de Grande taille avec bois et sabot +11 pour 1d8+6 contondants.
Charge foudroyante ♦♦ L'élan-garou Marche deux fois rapidement et effectue une Frappe de bois. Une créature de taille Moyenne ou plus petite blessée par cette attaque doit réussir un jet de Vigueur DD 17 ou être étourdie 1.
Frénésie lunaire (métamorphose, primordiale). Augmente les dégâts des bois au lieu des mâchoires.
Malédiction de l'élan-garou (malédiction, primordiale) ; **Jet de sauvegarde** Vigueur DD 17

Requin-garou

La malédiction du requin-garou inculque une attitude grossière et sanguinaire, ainsi qu'un besoin irrésistible de voyager en mer. Les requins-garous deviennent souvent des pirates ou des marins belliqueux qui acquièrent rapidement une réputation de violence arbitraire. Le requin qui sommeille en eux fait de ces créatures des survivants nés. Ils battent rapidement en retraite s'ils sont vraiment en danger et considèrent qu'obéir à un code d'honneur est tout à fait ridicule.

REQUIN-GAROU

CRÉATURE 4

GRANDE | AMPHIBIE | BÊTE | HUMAIN | HUMANOÏDE | GAROU

Perception +10 ; odorat (imprécis) 30 m, perception du sang
Langues commun ; empathie avec les requins
Compétences Athlétisme +12, Discrétion +9 (+11 dans l'eau), Survie +8
For +4, **Dex** +3, **Con** +4, **Int** -1, **Sag** +2, **Cha** -1
Objets armure de cuir clouté, trident
Empathie avec les requins (primordiale). Un requin-garou peut communiquer avec les requins.
Perception du sang. Le requin-garou peut sentir l'odeur du sang dans l'eau à une distance d'e 1,5 km.
CA 21 ; **Réf** +11, **Vig** +12, **Vol** +8
PV 75 ; **Faiblesse** argent 5

Frappe réflexe ⤵

Vitesses 7,5 m, nage 7,5 m

Corps à corps ♦ mâchoires +14, **Dégâts** 1d12+7 perforants plus malédiction du requin-garou

Corps à corps ♦ trident +14, **Dégâts** 1d8+7 perforants plus fourche à poisson

À distance ♦ trident +13 (jet 6 m), **Dégâts** 1d8+7 perforants

Changement de forme ♦ (concentration, métamorphose, primordiale). Humain de taille Moyenne avec poing +14 pour 1d4+7 contondants, ou requin de Grande taille avec mâchoires +14 pour 1d12+7 perforants, pas de Vitesse au sol et Vitesse de nage 12 m. Le requin-garou n'a pas le trait amphibie sous forme humaine ou de requin, mais il a le trait aquatique sous forme de requin.

Fourche à poisson ♦ **Conditions**. Le requin-garou a obtenu un coup critique avec une Frappe de trident lors de sa dernière action pendant son tour ; **Effet**. Le requin-garou enfonce profondément son trident dans sa cible, l'embrochant avant de la mordre goulûment. La cible de la Frappe est empoignée (DD 18 pour S'échapper) et subit 1d4 dégâts de saignement persistants, et le requin-garou tente une Frappe de mâchoires contre elle. Le requin-garou ne peut pas utiliser son trident tant qu'une créature est agrippée par cette arme, mais il peut retirer le trident avec une action unique dotée du trait manipulation.

Frénésie lunaire (métamorphose, primordiale)

Malédiction du requin-garou (malédiction, primordiale) ;

Jet de sauvegarde Vigueur DD 18



TRANSFORMATION LIÉE AUX MARÉES

La magie de la lune influence encore plus fortement les requins-garous et autres garous océaniques. Le besoin irrésistible de se transformer en hybride est plus fort lors des grandes marées, à tel point que certains requins-garous préfèrent s'établir dans des endroits où les marées sont diurnes afin d'éviter ce problème. Les requins-garous sont également plus sensibles au cycle des marées et sont souvent capables d'extrapoler ce cycle dans une région côtière après une courte baignade.



REQUIN-GAROU



MÉTAL FLEXIBLE

les plaques métalliques sur les gorgones sont fascinantes

elles sont à la fois suffisamment résistantes pour assurer une protection et suffisamment souples et légères pour qu'une chauve-souris pétrifiante puisse voler avec elles

et peuvent éventuellement être utilisées comme nouvel alliage pour les supports d'ailes des navires



CHAUVE-SOURIS PÉTRIFIANTE

GORGONE

Les gorgones sont un vaste groupe d'animaux qui partagent quelques traits particuliers. Toutes les gorgones sont recouvertes de plaques blindées et soufflent des gaz pétrifiants. En dehors de ces caractéristiques, les gorgones peuvent ressembler à presque n'importe quel animal. Bien que certaines puissent sembler moins imposantes physiquement, il ne faut jamais les sous-estimer. Les gorgones sont des chasseuses rusées, et même une petite bouffée de leur souffle peut immobiliser presque n'importe quelle proie.

Chauve-souris pétrifiante

Ces créatures ressemblent à des chauves-souris grassouillettes recouvertes de petites plaques de métal qui se chevauchent. Elles ne peuvent pas exhaler suffisamment de gaz pétrifiant pour paralyser un humanoïde de taille normale, mais ce gaz est efficace sur leurs proies habituelles, les insectes et autres petits animaux, qu'elles pétrifient avant de les consommer. Cependant, les chauves-souris pétrifiantes ont appris à utiliser leur gaz de pétrification pour se défendre contre des créatures plus grandes, en gelant un membre ou en faisant pleuvoir des morceaux de vapeur d'eau pétrifiée. De plus, elles peuvent collaborer pour abattre des créatures plus grandes, les pétrifiant et les consommant membre par membre.

Les chauves-souris pétrifiantes vivent généralement en grands groupes dans des grottes, mais elles sortent souvent en petits groupes pour chasser. Elles ne sont généralement pas agressives envers les créatures qu'elles rencontrent à l'extérieur et qui ne sont pas des proies, mais elles sont très protectrices de leurs grottes. Les oréades et d'autres créatures qui ne craignent pas la pétrification gardent parfois des chauves-souris pétrifiantes comme animaux de compagnie.

CHAUVE-SOURIS PÉTRIFIANTE

CRÉATURE 3

PEU COURANT PETITE BÊTE

Perception +11 ; écholocalisation (précis) 9 m

Compétences Acrobaties +11, Discrétion +11

For +2, **Dex** +4, **Con** +2, **Int** -3, **Sag** +2, **Cha** +1

Écholocalisation. La chauve-souris pétrifiante peut utiliser l'ouïe comme sens précis à la portée indiquée.

CA 18 ; **Réf** +11, **Vig** +9, **Vol** +7

PV 48 ; **Immunité** pétrification

Vitesses 4,5 m, vol 9 m

Corps à corps ♦ mâchoires +11 (finesse), **Dégâts** 2d8+2 perforants plus festin de pierre

Festin de pierre. La chauve-souris pétrifiante cible spécifiquement les parties pétrifiées du corps, qu'elle peut consommer, contrairement à la chair. Ses mâchoires infligent 1d6 points de dégâts supplémentaires à une créature pétrifiée, partiellement ou totalement, et ignorent la Solidité des créatures pétrifiées.

Pétrification de la vapeur ♦♦ (primordiale, terre). La chauve-souris crache du gaz pétrifiant dans un cône de 4,5 m, mais pas assez pour nuire aux créatures dans la zone. Cependant, elle pétrifie l'humidité ambiante, faisant pleuvoir une cascade de minuscules pierres sur toutes les créatures se trouvant dans l'espace directement sous le cône. Les cailloux qui tombent infligent 4d6 dégâts contondants (jet de Réflexes basique DD 20). La chauve-souris pétrifiante ne peut plus utiliser Pétrification de la vapeur pendant 1d4 rounds.

Pétrification d'une partie du corps ♦♦ (primordiale, terre). La chauve-souris pétrifiante souffle une bouffée de gaz pétrifiant sur une créature adjacente, en ciblant une partie spécifique du corps. La cible doit réussir un jet de Vigueur DD 20 ou être partiellement pétrifiée pendant 1 min, l'effet variant selon la partie du corps ciblée.

- **Jambe.** Une partie de la jambe de la créature devient raide et lourde. Elle subit un malus de -3 à sa Vitesse. Si toutes les pattes/jambes de la créature sont ainsi pétrifiées, la Vitesse de la créature est réduite à 1,5 m. À la discrétion du MJ, une créature dont le déplacement ne repose pas sur des jambes ou des pattes, comme les créatures qui volent avec des ailes, ne subit pas de malus à ces autres Vitesses.
- **Main.** Une des mains de la créature est pétrifiée. Elle ne peut pas lâcher d'objets avec cette main ni l'utiliser pour des manipulations fines. Les jets d'attaque avec des armes tenues dans cette main subissent un malus de -2.

- **Visage.** Le visage de la créature se raidit et une pellicule de pierre bloque partiellement sa vision. Elle est éblouie.

Python plaqué

L'une des gorgones les plus redoutables est le gigantesque python plaqué, recouvert du nez à la queue de grandes écailles métalliques. Plutôt que le venin utilisé par de nombreux autres serpents, son souffle transforme les créatures et les objets en pierre. Bien que cela soit le plus grand danger qui menace des proies prises dans ses mâchoires, cela peut également transformer de grandes zones en pierres fragiles et dénuées de vie que les serpents peuvent facilement creuser.

Les pythons plaqués vivent généralement en paires ou en trios et sont extrêmement territoriaux. Les luttes de territoire entre pythons plaqués sont farouches et ont tendance à laisser des traces durables dans le paysage. Ils défendent leur territoire de manière agressive contre les autres créatures qu'ils considèrent comme une menace, y compris les personnes et les grands animaux. Leur habitat est reconnaissable aux tunnels de pierre qu'ils creusent en s'enfouissant, et les voyageurs méfiants savent que c'est un signe qu'il leur faut changer de direction. Les aventuriers les plus audacieux peuvent essayer d'emprunter les tunnels, car ils sont protégés des éléments et des autres animaux sauvages, mais ils risquent de se retrouver nez à nez avec un python plaqué.

PYTHON PLAQUÉ

CRÉATURE 12

PEU COURANT TRÈS GRANDE BÊTE

Perception +24 ; vision dans le noir

Compétence Athlétisme +25

For +7, **Dex** +4, **Con** +6, **Int** -3, **Sag** +6, **Cha** +3

CA 33 ; **Réf** +20, **Vig** +24, **Vol** +22

PV 215 ; **Immunité** pétrification

Vitesses 12 m, creusement 9 m, escalade 9 m ; tunnel de pierre

Corps à corps ♦♦ mâchoires +24 (allonge 4,5 m), **Dégâts** 3d10+10 perforants plus Empoignade (p. 212)

Corps à corps ♦♦ queue +24 (allonge 4,5 m), **Dégâts** 3d8+10 contondants

Constriction ♦♦ 2d10+10 contondants, DD 32 (p. 212)

Désagrégation de la terre ♦♦♦ (primordiale, terre). Le python plaqué laisse son souffle imprégner le sol, le transformant en pierre friable dans une émanation de 9 m. La pierre est un terrain difficile pour toutes les autres créatures. Les autres créatures qui se trouvent au contact du sol dans cette zone lorsqu'elle se transforme doivent réussir un jet de Réflexes DD 29 ou être immobilisées tandis que la pierre qui se trouve sous elles s'effrite en gravats. Une créature ainsi immobilisée peut S'échapper normalement ou utiliser trois actions Interagir pour se libérer.

Pétrification des proies ♦ (mise hors de combat, primordiale, terre) ; **Conditions.** Le python plaqué a une créature empoignée ; **Déclencheur.** Le python plaqué commence son tour ; **Effet.** Le souffle du python imprègne la créature empoignée. La créature doit faire un jet de Vigueur DD 32.

Succès critique. La créature n'est pas affectée.

Succès. Le corps de la créature se durcit et se raidit ; elle est ralentie 1 pendant 1 round.

Échec. La créature est pétrifiée pendant 1 round et Gobée.

Échec critique. La créature est pétrifiée de manière permanente et Gobée.

Tunnel de pierre. Lorsqu'un python plaqué creuse le sol, il pétrifie et détruit le matériau qui se trouve devant lui, laissant un tunnel de 1,5 m de diamètre dans son sillage. Un python plaqué n'a pas besoin de Se faufiler pour passer dans un espace au moins aussi large.

Gober ♦♦ (attaque) Grande, 3d10+5 d'acide, Rupture 20 ; ces dégâts ignorent la Solidité des créatures pétrifiées (p. 213).

Morsure plongeante ♦♦♦ Le python plaqué se dresse de toute sa longueur puis se détend pour effectuer une Frappe de mâchoires avec une allonge de 18 m. Si la Frappe touche, la cible est empoignée et tirée vers un espace vide adjacent au python plaqué. Le python peut attaquer à travers n'importe quel matériau qu'il peut creuser, laissant un tunnel de pierre comme d'habitude.



TUNNELS DANS LES LABYRINTHES

Je n'avais jamais vu de python plaqué dans la nature, mais le labyrinthe que nous utilisions comme nurserie à la maison était construit dans d'anciens tunnels creusés par ces créatures. Les murs étaient percés de minuscules trous, et je me souviens que les professeurs étaient trop grands pour y entrer.



PYTHON PLAQUÉ



Avant-propos :
ma quête
des Gardiens

Le Zootrope
et son équipage

Techniques
et astuces

Services
et équipement

Ménagerie de
Golarion

Ajustements
des créatures

A

B

C

D

E

F

G

H

L

M

Les Gardiens
de la nature

Épilogue :
la conclusion
d'un voyage

Glossaire et index



NOTES APAISANTES

Il est important de prendre soin non seulement du corps, mais aussi de l'esprit. Cependant, il n'est pas toujours facile de savoir ce dont l'esprit a besoin (au moins, lorsque quelqu'un est brûlé, on sait qu'il faut lui appliquer de la pommade de warg des sorcières !). Mais ces grenouilles chorales sont cependant intéressantes. Il semble que les petits puissent élever l'esprit ou même fortifier le corps simplement en s'harmonisant de certaines manières. Je suppose que c'est logique. Je sais que j'ai eu une journée bien remplie lorsque Lythéa a entonné une chanson après le dîner.

GRENOUILLE

Les chercheurs connaissent la capacité d'adaptation de ces créatures, mais elles continuent de surprendre.

Grenouille dos-fongique

Cette grenouille fongisseuse s'enfonce dans la terre humide pour que des mousses et des champignons toxiques puissent pousser sur son corps.

GRENOUILLE DOS-FONGIQUE

CRÉATURE 5

GRANDE ANIMAL

Perception +12 ; vision nocturne

Compétences Acrobaties +10, Athlétisme +12 (+16 pour Sauter en hauteur ou en longueur), Discrétion +13,

For +4, **Dex** +3, **Con** +5, **Int** -4, **Sag** +2, **Cha** +1

CA 21 ; **Réf** +12, **Vig** +15, **Vol** +9

PV 94 ; **Faiblesse** feu 4 ; **Résistance** poison 8

Vitesses 7,5 m, creusement 6 m

Corps à corps ♦ mâchoires +13, **Dégâts** 2d8+6 perforants plus Empoignade

Corps à corps ♦ langue +15 (allonge 4,5 m), **Effet** semence de spores

Semence de spores. Une créature touchée par la Frappe de langue de la grenouille subit 1d6 dégâts de poison persistants alors que des spores fongiques commencent à se développer.

Spores soporifiques ♦♦ (mental, poison). La grenouille dos-fongique secoue les plantes et les champignons sur son dos jusqu'à ce qu'ils émettent un nuage de spores dans une émanation de 6 m. Toutes les créatures dans la zone doivent réussir un jet de Vigueur DD 22 ou devenir maladroites 2 et stupéfiées 2 pendant 1 min (maladroites 3 et stupéfiées 3 en cas d'échec critique). Ce pouvoir ne peut être réutilisé avant 1d4 rounds.

Grenouille chorale

Ces grenouilles massives stockent leurs œufs dans leur estomac. Lorsqu'un œuf éclot, la grenouille se glisse dans la bouche de son parent pour ajouter ses gazouillis et ses coassements à la chorale de la famille.

GRENOUILLE CHORALE

CRÉATURE 8

TRÈS GRANDE ANIMAL

Perception +16 ; vision dans le noir

Compétences Acrobaties +16, Athlétisme +16 (+20 pour Sauter hauteur ou en longueur), Discrétion +12, Représentation +19

For +5, **Dex** +3, **Con** +6, **Int** -4, **Sag** +2, **Cha** +4

CA 27 ; **Réf** +13, **Vig** +19, **Vol** +16

PV 150 (grenouille), 25 (grenouillettes) ; **Immunité** dégâts de zone (grenouillettes)

Canon à trois grenouillettes. La grenouille chorale a trois grenouillettes perchées derrière ses lèvres, chacune d'une couleur différente. Une créature peut cibler spécifiquement une grenouillette. Si des grenouillettes sont mortes, la grenouille chorale tente un test nu DD 11 à la fin de son tour. En cas de succès, de nouvelles grenouillettes éclosent dans son estomac et émergent au niveau de ses lèvres.

Vitesses 7,5 m, nage 7,5 m

Corps à corps ♦ mâchoires +18, **Dégâts** 2d11+11 perforants

À distance ♦ croassement +17 (son, portée 9 m), **Dégâts** 2d8+9 de son

Diriger ♦ (auditif, mental, primal). L'une des grenouillettes commence à chanter, accordant l'un des trois effets suivants à la grenouille chorale et à tous ses alliés dans un rayon de 18 m jusqu'au début du prochain tour de la grenouille chorale.

- **Rouge** Accorde un bonus de statut de +3 m à leurs Vitesses.
- **Bleu** Accorde un bonus de statut de +1 à la CA et aux jets de Vigueur.
- **Jaune.** Les alliés bénéficient d'un bonus de statut de +1 aux jets d'attaque et, comme leurs attaques résonnent, infligent 1d4 points de dégâts de son supplémentaires aux Frappes au corps à corps réussies.

GRENOUILLE CHORALE



À propos du griffon

Le mythe du griffon

Ah, le magnifique griffon. J'ai eu du mal à trouver un coin de Golarion où les histoires de griffons ne circulent pas, tant ils sont devenus omniprésents. Pourtant, au cours de toutes mes recherches, qu'il s'agisse de chroniques d'aventuriers, de récits de première main ou de documents universitaires, personne ne semble s'accorder sur l'origine de la créature.

Les druides de la forêt de Verduran pensent que la magie des créatures est d'origine primordiale, les griffons ayant été créés pour protéger les espaces sauvages contre les intrusions violentes. Après notre voyage, je suis contraint d'accorder plus de crédit aux érudits planaires qui affirment catégoriquement que les griffons ont été créés dans le Premier Monde, une expérience sauvage de recombinaison prédatrice. La théorie la plus répandue, cependant, est celle d'un magicien ou d'un autre praticien des arcanes qui cherchait à créer un animal protecteur suffisamment puissant, combinant la majesté de l'aigle et la férocité du lion.

Plus lion qu'aigle ?

La question se pose donc de savoir non seulement comment cette créature hybride s'est reproduite après sa création, mais aussi comment elle l'a fait avec une telle ferveur qu'on la trouve aujourd'hui dans tout Golarion. L'animal a soit des origines naturelles, soit il a été copié à plusieurs reprises une fois créé. Les vestiges magiques ou l'interférence du Premier Monde peuvent également expliquer les variations notables entre les composants aviaires provenant d'un aigle, d'un faucon ou même d'un harfang des neiges.

L'ampleur des différences comportementales est encore plus curieuse. Bien que leur régime alimentaire soit essentiellement carnivore, les griffons des différentes régions ont des habitudes de chasse distinctes. Les habitudes de nidification sont tout aussi diverses, malgré les plumes muées et les os régurgités que l'on voit souvent. Certains griffons nichent dans des grottes de surface, tandis que d'autres nichent dans les canopées des forêts.

Pourtant, aussi étonnantes que soient ces créatures parfaitement terrifiantes, elles pâlisent en comparaison de ma découverte la plus récente : un énorme griffon, atteignant facilement une hauteur de 4,5 m au garrot et une envergure ayant presque trois fois cette taille. Il est apparu à l'improviste, volant au-dessus des cimes des arbres, porté par des ailes aux plumes de rasoir sortant de son torse, avec des serres secondaires sortant des articulations de ses membres antérieurs, serrant le corps mou d'un ours noir dans ses griffes. En apercevant notre vaisseau, il s'est arrêté et s'est perché au sommet d'un arbre massif, suivant notre vol à travers son territoire. J'ai ressenti simultanément le besoin de l'étudier et de ne plus jamais m'en approcher.

J'avoue que l'étude de ces variantes m'a amené à entretenir des notions fantaisistes. Si les griffons ont si bien réussi à survivre, est-il possible qu'il y ait encore plus de combinaisons potentielles ? Peut-être un canard/chien, un moineau/ours, ou même un corbeau/baleine ? Et si les gens peuvent être frappés par la malédiction de l'ours-garou, pourrait-il y avoir une malédiction similaire pour le griffon ? Ce grand griffon, que j'ai temporairement appelé le griffon ascendant, pourrait-il être un descendant direct du premier griffon créé ?



UNE OMBRE DANS LE CIEL

J'ai entendu parler de gens qui entraînaient des griffons ordinaires comme destriers, mais ces griffons blanc et vert sont d'une tout autre nature. Si vous voyez une ombre sur le sol avec ces longues plumes traînantes de chaque côté, courez vous mettre à l'abri aussi vite que possible. Très territorial !

GRIFFON ASCENDANT

Ce griffon porte bien son nom en raison de son apparence majestueuse en vol et de sa férocité accrue par rapport au griffon commun. Malgré sa taille, la masse musculaire de cette créature donne l'impression qu'elle vole sans effort. Il élit domicile dans le couvert des forêts les plus anciennes et au sommet des plus grandes montagnes, chassant ses proies d'en haut avec une précision silencieuse et mortelle. Le griffon ascendant préfère chasser d'autres grandes créatures présentes sur son territoire, comme les ours, mais il n'hésitera pas à s'attaquer à des proies plus petites qu'il perçoit comme une menace. Il est difficile de déterminer si le griffon ascendant est un nouveau développement évolutif ou un retour à une version plus primitive de la créature. Des recherches plus approfondies sur ces créatures exceptionnelles pourraient permettre de comprendre leurs origines et peut-être celles de tous les griffons.

GRIFFON ASCENDANT

CRÉATURE 11

RARE TRÈS GRANDE ANIMAL

Perception +25 ; odorat (imprécis) 36 m, vision dans le noir

Compétences Acrobaties +23, Athlétisme +23, Discrétion +21, Intimidation +25, Survie +22
For +7, **Dex** +6, **Con** +5, **Int** -4, **Sag** +3, **Cha** +7

CA 30 ; **Réf** +24, **Vig** +21, **Vol** +18

PV 210

Regard effrayant ➤ **Déclencheur**. Une créature termine une action de déplacement à moins de 9 m du griffon ascendant ; **Effet**. Le griffon ascendant tourne la tête pour fixer la créature qui a déclenché l'action et tente de la Démoraliser. Cette utilisation de l'action Démoraliser a le trait visuel plutôt que le trait audible, et le griffon ne subit pas de malus sur son test parce qu'il ne partage pas la même langue.

Vitesses 21,5 m, vol 12 m

Corps à corps ➤ bec +24, **Dégâts** 4d8+10 perforants

Corps à corps ➤ serres +24, **Dégâts** 4d6+10 perforants plus Empoignade améliorée

Corps à corps ➤ aile +24 (agile), **Dégâts** 4d6+10 tranchants

À distance ➤ plume +25 (portée 18 m), **Dégâts** 2d8+10 perforants

Cri terrifiant ➤ (audible, émotion, mental, terreur). Le griffon ascendant pousse un cri effrayant qui terrorise ses proies. Chaque créature dans un rayon de 30 m doit tenter un jet de Volonté DD 30. Quel que soit le résultat, les créatures sont ensuite immunisées pendant 1 min.

Succès critique. La créature n'est pas affectée.

Succès. La créature est effrayée 1.

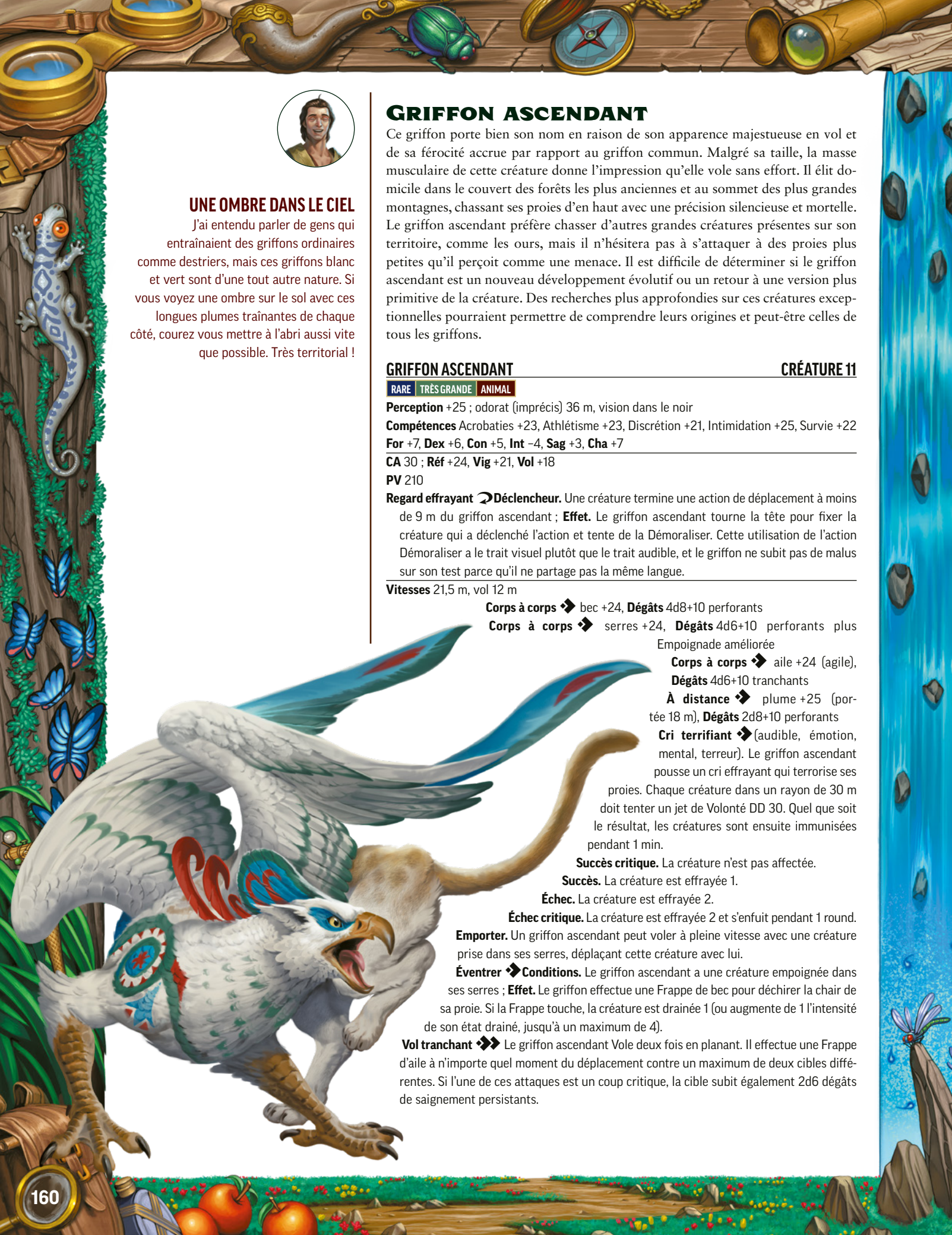
Échec. La créature est effrayée 2.

Échec critique. La créature est effrayée 2 et s'enfuit pendant 1 round.

Emporter. Un griffon ascendant peut voler à pleine vitesse avec une créature prise dans ses serres, déplaçant cette créature avec lui.

Éventrer ➤ **Conditions**. Le griffon ascendant a une créature empoignée dans ses serres ; **Effet**. Le griffon effectue une Frappe de bec pour déchirer la chair de sa proie. Si la Frappe touche, la créature est drainée 1 (ou augmente de 1 l'intensité de son état drainé, jusqu'à un maximum de 4).

Vol tranchant ➤ Le griffon ascendant vole deux fois en planant. Il effectue une Frappe d'aile à n'importe quel moment du déplacement contre un maximum de deux cibles différentes. Si l'une de ces attaques est un coup critique, la cible subit également 2d6 dégâts de saignement persistants.



GUIDE SPIRITUEL

De nombreux guides spirituels, parmi les plus fervents défenseurs du Sarkaris, sont morts au début du conflit contre les démons qui se déversaient de la Plaie du Monde. Les puissants serpent aux écailles solaires de la famille des guides gardiens répandaient leur lumière sur la terre mais leurs ailes lumineuses ont été parmi les premières à s'éteindre face aux hordes du seigneur démon des sauterelles. Les guides impétueux ont été les premiers à se battre et à tomber. Avec la fermeture de la Plaie du Monde et le repli des démons, certains de ces guides sont revenus, aidant à sécuriser les frontières de la Plaie du Sarkaris contre la résurgence des démons.

Guide gardien

Les guides gardiens sont de formes et de tailles diverses, depuis les paisibles esprits souris qui protègent les familles de la peste et des sauterelles jusqu'aux puissants serpent aux écailles solaires qui incarnent la colère vigilante du soleil lui-même.

SERPENT AUX ÉCAILLES SOLAIRES

CRÉATURE 14

PEU COURANT TRÈS GRANDE BÊTE ESPRIT INTANGIBLE

Perception +25 ; perception des vibrations (imprécis) 30 m, vision nocturne

Langues commun, draconique ; *langage universel*

Compétences Acrobaties +25, Athlétisme +25, Discrétion +33, Survie +28

For +8, **Dex** +4, **Con** +3, **Int** +1, **Sag** +6, **Cha** -1

CA 36 ; **Réf** +26, **Vig** +25, **Vol** +28

PV 251 ; **Immunités** maladie, paralysé, poison, précision ; **Résistances** tous les dégâts 14 (sauf esprit, force, *spectrale* ou vitalité ; double résistance contre les dégâts non magiques).

Frappe réflexe queue seulement

Vitesses 12 m, vol 12 m

Corps à corps mâchoires +28 (allonge 3 m, magique), **Dégâts** 3d8+11 force plus Empoignade améliorée (p. 212)

Corps à corps queue +28 (agile, allonge 4,5 m, magique), **Dégâts** 3d6+11 force plus Bousculade

Sorts innés primordiaux DD 31 ; **Constant (5°)** *langage universel*

Ce lien renforce la connexion du guide spirituel avec l'Univers. Tant qu'il est lié, le guide spirituel perd ses traits intangible et esprit, il perd son immunité aux maladies, à la paralysie et au poison, ainsi que sa résistance à tous les dégâts, et modifie ses Frappes pour qu'elles infligent le nombre approprié de dégâts physiques (généralement perforants ou tranchants) au lieu de dégâts de force.

Chaleur du soleil Le serpent aux écailles solaires Vole sur une distance maximale égale à sa Vitesse de vol. Toutes les créatures situées directement sous les espaces qu'il traverse doivent réussir un jet de Vigueur DD 31 ou être exposées au poison de contact solaire. Le serpent ne peut pas voler à plus de 18 m au-dessus de la cible, sinon le poison se disperse trop au cours de sa descente pour faire effet.

Contact solaire (poison) ; **Jet de sauvegarde** Vigueur DD 34 ; **Durée maximale** 6 rounds ; **Stade 1** 6d8 dégâts de poison et maladroit 1 (1 round) ; **Stade 2** 8d6 dégâts de poison et maladroit 2 (1 round) ; **Stade 3** 6d10 dégâts de poison et fatigué (1 round)

Déverser le soleil Conditions. Le serpent aux écailles solaires vole ; **Effet**. Le serpent aux écailles solaires Vole sur une distance maximale égale à sa Vitesse de vol, puis s'écrase au sol, libérant une vague de chaleur infligeant 5d10 dégâts de feu à toutes les créatures dans un rayon de 18 m et brûlant leurs yeux avec la gloire éruptive de ses écailles. Chaque créature dans la zone doit effectuer un jet de Réflexes DD 31.

Succès critique. La créature n'est pas affectée.



LE SOLEIL DÉVORANT

Les survivants des hordes démoniaques encore disséminées au Sarkaris racontent des histoires terrifiantes sur le Soleil qui rôde, un immense serpent aux écailles solaires qui semble surgir de nulle part, décimant les fantassins démoniaques puis disparaissant aussi vite qu'il est apparu. Beaucoup de ces histoires racontent également qu'un mortel chevaucherait le Soleil qui rôde et qu'il manierait un arc redoutable dont les flèches provoqueraient la dessiccation quasi instantanée de la chair démoniaque.



SERPENT
AUX ÉCAILLES SOLAIRES



Avant-propos :
ma quête
des Gardiens

Le Zootrope
et son équipage

Techniques
et astuces

Services
et équipement

Ménagerie de
Golarion

Ajustements
des créatures

A

B

C

D

E

F

G

H

L

M

O

P

R

S

T

Les Gardiens
de la nature

Épilogue :
la conclusion
d'un voyage

Glossaire et index



LE LOUP ET LE CHEVALIER

Les Sarkariens et leurs alliés Reconquêteurs qui vivent près du Bois-Frisson racontent l'histoire d'un loup miroir lié à un jeune épéiste mendévien. Le duo est souvent apparu en réponse à des attaques contre des caravanes de marchands et de pèlerins soutenant les efforts de reconquête du Sarkaris, se battant avec une férocité débridée. Après leurs victoires, le garçon et le loup ne restent que le temps d'échanger des informations sur d'autres menaces potentielles et peut-être de manger un morceau et de boire un peu d'eau, avant de se retirer à nouveau dans les bois.

Succès. La créature subit la moitié des dégâts.

Échec. La créature subit les dégâts normaux et elle est éblouie pendant 1 round.

Échec critique. La créature subit les dégâts normaux, elle est aveuglée pendant 1 round et éblouie pendant 1 min.

Frappe liée ♦♦♦ **Conditions.** Le serpent aux écailles solaires est actuellement lié à un mortel ; **Effet.** Le serpent aux écailles solaires effectue une Frappe liée. Si cette attaque touche, le mortel auquel il est lié peut utiliser sa réaction pour Frapper la même cible.

Gober ♦ Grande, 2d10+9 force et 2d10 feu, Rupture 32 (p. 213)

Lien avec un mortel (mental, primordiale) ; **Fréquence** 1 fois/jour ; **Effet.** Le guide spirituel passe 10 min à former un lien avec une créature mortelle. Tant que le lien existe, le guide spirituel augmente ses points de vie actuels et son maximum de points de vie de 28, gagne un bonus de statut de +2 à ses jets d'attaque et de dégâts, et peut communiquer télépathiquement avec le mortel lié tant que les deux sont sur le même plan. Le guide spirituel ne peut être lié qu'à un mortel à la fois et peut réutiliser cette action pour mettre fin à un lien ou en créer un nouveau (ce qui met également fin au précédent). Le lien prend fin si le guide spirituel ou le mortel meurt.

Guide impétueux

Les guides impétueux sont souvent parmi les premiers guides spirituels à réagir aux menaces et on dit qu'ils se déplacent à une vitesse si incroyable qu'il est impossible de savoir combien ils sont pendant les combats.

LOUP MIROIR

CRÉATURE 7

MOYENNE BÊTE ESPRIT INTANGIBLE

Perception +18 ; odorat (imprécis) 9 m, vision nocturne

Langues commun ; langage universel

Compétences Acrobaties +15, Athlétisme +12, Discrétion +19, Intimidation +11, Survie +17

For +3, **Dex** +6, **Con** +2, **Int** +1, **Sag** +3, **Cha** -2

CA 24 ; **Réf** +19, **Vig** +14, **Vol** +15

PV 117 ; **Immunités** maladie, paralysé, poison, précision ; **Résistances** tous les dégâts 7 (sauf esprit, force, spectrale ou vitalité ; double résistance contre les dégâts non magiques).

Frappe du visage ♦♦ **Déclencheur.** Une créature adjacente à un visage du loup miroir blesse l'allié du loup miroir ; **Effet.** Le loup miroir se téléporte à l'endroit du visage, il le détruit et effectue une Frappe de mâchoires.

Vitesse 10,5 m

Corps à corps ♦♦♦ mâchoires +17 (magique), **Dégâts** 2d8+8 force plus Renversement

Sorts innés primordiaux DD 22 ; 3^e lumière révélatrice ; **Constant** (5^e) langage universel

Assaillant persistant (illusion, visuel). Le loup miroir attaque à une telle vitesse qu'il laisse derrière lui un visage de lui-même. Lorsque le loup miroir Frappe, il crée un visage dans une case adjacente. Le visage est traité comme un allié pour les effets tels que la prise en tenaille et l'attaque en meute. Un visage a une CA de 10, 1 PV et dure 1 round.

Attaque de meute. Les Frappes du loup miroir infligent 1d8 dégâts supplémentaires aux créatures dans la zone d'allonge d'au moins deux alliés du loup miroir.

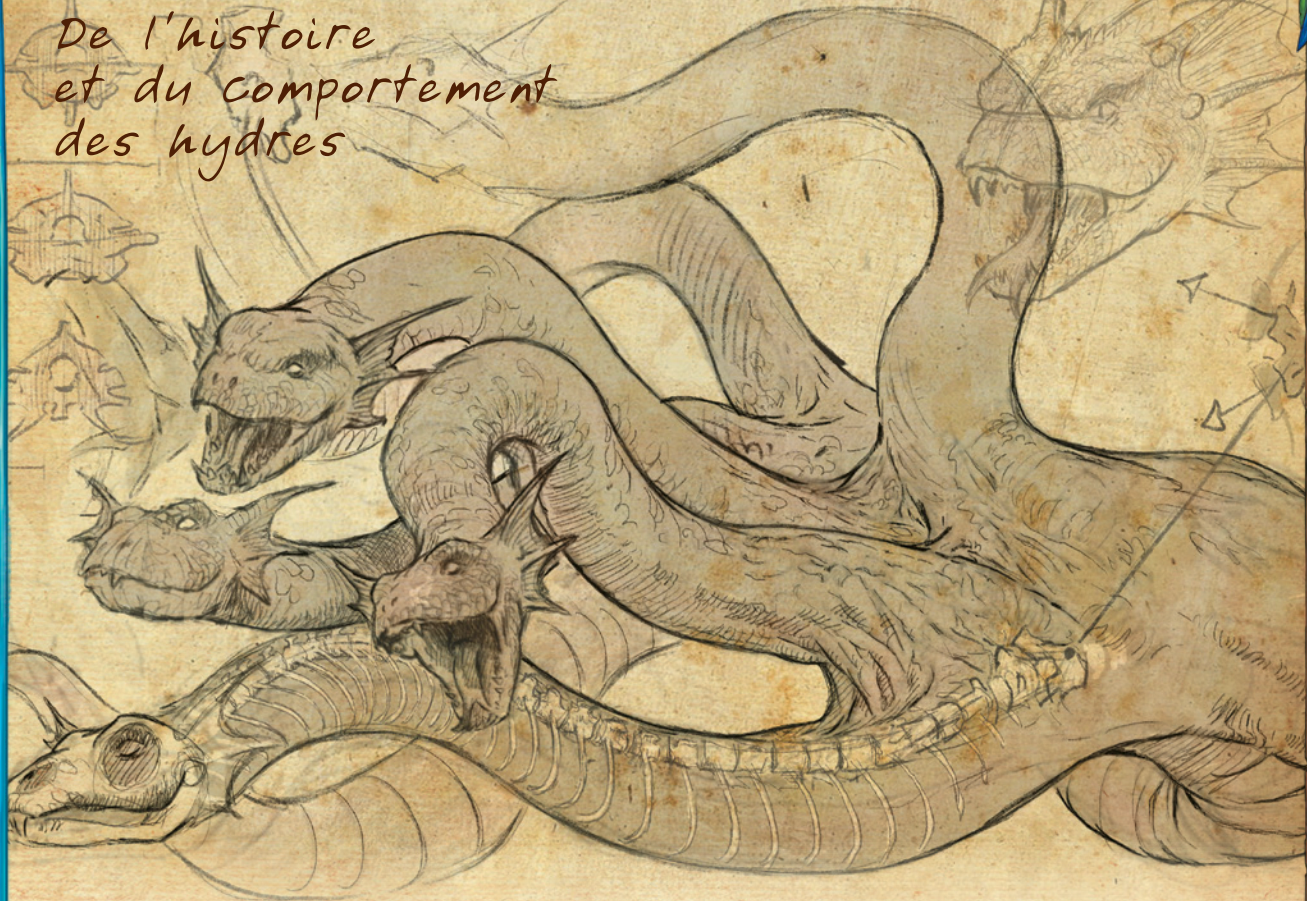
Frappe liée ♦♦♦ Comme un serpent aux écailles solaires.

Frappes en rafale ♦♦♦ Le loup miroir effectue une Frappe de mâchoires contre une créature dans sa zone d'allonge. Le loup miroir peut ensuite Marcher rapidement et effectuer une deuxième Frappe de mâchoires contre la même créature.

Lien avec un mortel (mental, primordiale) ; **Fréquence** 1 fois/jour ; **Effet.** Comme le serpent aux écailles solaires, sauf que les points de vie du loup miroir ne sont augmentés que de 14.

LOUP MIROIR

De l'histoire et du comportement des hydres



Un livre d'histoire raconte l'origine de la première hydre, un serpent massif qui terrorisait les îles d'Iblydos. On dit que la créature est si immense qu'elle peut dévorer les habitants d'une île et démolir des structures avec sa queue. Le serpent s'est nourri à volonté de la population pendant des années avant qu'un sauveur ne le défie. Le dieu-héros Zemesticles a combattu la bête pendant trois jours, d'abord avec une lance et un bouclier, puis avec une épée, avant de lui écraser la tête avec un rocher. Il a enterré le serpent sous terre, mais pas avant d'avoir découpé son corps pour éviter une réanimation contre nature.

À l'insu de notre brave héros-dieu, un seigneur démon dont le nom s'est perdu dans la nuit des temps en voulait au père divin de Zemesticles. En puisant dans les profondeurs de la terre avec une vile magie, il a insufflé aux morceaux du cadavre de la créature une vie impie. Chaque morceau est devenu son propre serpent avant de s'échapper de son linceul de terre. Conscients qu'ils ne formaient qu'un seul corps et désireux d'être entiers, les serpents se sont enroulés jusqu'à ce que leurs corps fusionnent. C'est ainsi que fut créée la première hydre.

Les recherches n'ont pas permis de trouver des documents historiques fiables sur l'origine de cette histoire. Le mythe semble provenir d'une période de l'histoire d'Iblydos au cours de laquelle un marchand ambulancier avait apporté de nombreux serpents à vendre comme curiosités. Les reptiles se sont alors échappés et ont causé des ravages dans l'écosystème pendant

une génération environ avant de disparaître. Il est très probable que les gens de l'époque, qui n'avaient pas l'habitude de voir des serpents lovés les uns autour des autres, aient pu imaginer qu'il s'agissait d'une terreur inconnue.

La plupart des sources s'accordent à dire que les hydres sont nées sur les îles d'Iblydos, mais elles n'indiquent pas de façon fiable un géniteur spécifique. L'archipel semble être le berceau de nombreuses créatures merveilleuses. La manière dont les hydres se sont rendues jusqu'au Garund et au-delà reste une énigme. Beaucoup d'entre elles aiment l'eau et savent nager, ce qui leur permet de parcourir les distances relativement courtes qui séparent les îles d'Iblydos. Cependant, traverser l'océan Obari à la nage n'est tout simplement pas plausible. Elles ont probablement été transportées par des humanoïdes, intentionnellement ou non, bien que garder une telle créature dans les ponts confinés d'un navire pendant des semaines paraisse assez difficile.

Indépendamment des détails de leur propagation, les hydres sont devenues communes dans toute la région de la mer Intérieure. Ces prédateurs solitaires vivent le plus souvent dans les marais, les deltas des fleuves ou d'autres sites luxuriants à l'intérieur des terres, tels que les Terres inondées ou les Royaumes Fluviaux. Il est préférable de les éviter si possible. Si ce n'est pas le cas, un groupe d'aventuriers ou des héros locaux courageux sont souvent nécessaires pour chasser la créature ou, plus rarement, la tuer.



Avant-propos :
ma quête
des Gardiens

Le Zootrope
et son équipage

Techniques
et astuces

Services
et équipement

Ménagerie de
Golarion

Ajustements
des créatures

A

B

C

D

E

F

G

H

L

M

O

P

R

S

T

Les Gardiens
de la nature

Épilogue :
la conclusion
d'un voyage

Glossaire et index

Impact culturel

Les hydres sont le plus souvent associées aux serpents, bien que la manière dont elles capturent des proies soit très différente. Les serpents comptent généralement sur leur capacité à écraser leur repas dans leurs anneaux ou à le tuer avec leur venin. Les hydres utilisent plutôt leurs nombreuses mâchoires pour déchiqueter leurs victimes. Chaque bouche dévore ensuite la chair qu'elle a saisie. Le lieu où s'alimentent les hydres ressemble à un abattoir naturel, avec des entrailles et des morceaux de chair trop petits pour être saisis par leurs dents en forme de sabre, abandonnés aux charognards. On sait que les nuées de corbeaux ont pour habitude de suivre une hydre dans l'espoir de profiter d'un festin parmi les restes de leurs repas macabres.

Compte tenu de leur longue durée de vie et de leur capacité d'auto-guérison, si personne n'intervient, la présence d'une hydre peut avoir un impact sur l'écosystème local pendant des siècles. Leur régénération leur évite d'avoir besoin de nourriture pour survivre, mais les hydres sont toujours dotées d'un appétit monstrueux qui les pousse à chasser et à tuer malgré tout. Les hydres se nourrissent de viande, de préférence de proies telles que les cerfs et les bovins, et sont suffisamment grandes pour dévorer un troupeau entier en un seul repas. En période de vaches maigres, lorsqu'une hydre a faim, il n'est pas rare qu'elle tue et mange bien plus que nécessaire, utilisant ses nombreuses bouches pour remplir son unique estomac (on me dit cependant que cela rend l'hydre malade, la forçant à vomir une grande partie de son banquet par ses multiples bouches dans ce qui doit être un spectacle vraiment dégoûtant).

L'hydre est une créature longtemps associée à la résilience, à l'adaptation et à la guérison. Malgré les dangers qu'elles représentent, leur image et leur nom sont fréquemment utilisés dans la symbolologie de la médecine naturelle. Les entrepreneurs particulièrement courageux, ou stupides, peuvent tenter de capturer des hydres pour en faire une source renouvelable de composants pour les teintures et les sorts.

Comportements et physiologie

Le combat contre les hydres est d'autant plus dangereux qu'elles semblent toutes posséder une étincelle d'intelligence particulière : la mémoire. De nombreuses constatations ont mis en évidence le fait que les hydres avaient la capacité surnaturelle de reconnaître les individus qui les ont précédemment

décapitées. Même lorsqu'ils utilisent un déguisement qui tromperait la plupart des créatures inintelligentes, les hydres de tous types identifient et poursuivent ces combattants, souvent au détriment d'autres menaces. Quelque part dans la psyché de la bête, le besoin de vengeance est profond. Dans des cas extrêmes, les hydres traquent les combattants jusqu'aux terres civilisées pour avoir une chance de dévorer leur bourreau potentiel. La plupart des contes macabres s'accordent à dire que l'hydre préfère porter le coup fatal avec la tête qui a repoussé à partir du moignon même que son agresseur a créé.

Les bêtes à plusieurs têtes présentent également des attributs uniques d'un crâne à l'autre. L'observation et la divination académique à distance ont révélé que les jeunes hydres avec toutes leurs têtes d'origine portent des marques distinctives qui les différencient les unes des autres. Par exemple, la tête située à l'extrême gauche peut présenter une crête le long du crâne, semblable à celle d'un iguane, tandis que celle située au centre est lisse et ses écailles ont une teinte tout à fait différente. Une fois coupées et repoussées, les têtes de remplacement présentent les mêmes particularités que les têtes perdues, avec de légères modifications telles que la teinte ou la longueur des crocs. Les zoologues ont ainsi pu retracer les combats d'une hydre et estimer le nombre de ses têtes d'origine, un peu comme on daterait un arbre.

L'apparence physique n'est pas la seule chose qui différencie les têtes d'une hydre. Une observation prudente a également permis de découvrir que les esprits d'une hydre peuvent en fait être indépendants. Le comportement d'une tête qui collectionne de jolies pierres banales est souvent contrarié par une autre tête qui s'en débarrasse avec un apparent dégoût. On peut même voir des têtes d'hydres en conflit direct les unes avec les autres. J'ai moi-même observé un trio de têtes se disputer le droit de dévorer un morceau de choix ou une proie prisée. Cela m'amène à penser qu'il n'y a pas de conscience unique pour une hydre, mais un ensemble d'individus qui coopèrent.

Pour des créatures qui ne sont pas vraiment amphibiennes, les hydres choisissent de résider dans les marais et autres zones humides avec une régularité surprenante. Habiles nageuses, elles se prélassent dans l'eau lorsqu'elles ne sont pas occupées à autre chose, immergeant leur corps et toutes leurs têtes sauf une, qu'elles laissent flotter à la surface de l'eau. Bien souvent, quand une hydre est observée, c'est par un explorateur ou un villageois qui la prend pour un alligator ou un grand serpent d'eau. S'en approcher s'avère fatale une fois que les autres têtes surgissent avidement des profondeurs.

Les changements physiologiques d'une hydre pendant la régénération sont vraiment fascinants. Il ne s'agit pas seulement de la fameuse repousse, mais aussi de la reproduction du cou et de la tête. Et le processus va plus loin. La dissection des cadavres d'hydre montre que le processus de régénération comprend également une augmentation rapide des muscles abdominaux, de la force des ligaments et de la densité osseuse. Le noyau du corps de l'hydre se renforce également pour supporter le poids supplémentaire des têtes ! Vraiment spectaculaire. Je me demande s'il existe une limite au nombre de têtes qu'un spécimen pourrait avoir... et quels seraient les effets sur le reste du corps de l'hydre.



HYDRE

L'hydre la plus connue possède cinq têtes qu'elle utilise pour attaquer ses proies ou ses assaillants. La région de la mer Intérieure est parsemée de races de bêtes plus fantastiques, chacune ayant sa propre évolution et son propre comportement de chasse.

Hydre céleste

Bien que naturellement carnivore, la nature adaptable des hydres a conduit à une divergence intéressante de l'espèce et de son régime alimentaire. La population d'hydres de Numérie, où les proies organiques sont rares, a développé la capacité de digérer les pierres et les alliages métalliques. Celles qui tombent sur un filon de métaux célestes peuvent être changées à jamais par leurs propriétés, ce qui donne lieu à un large éventail de variations potentielles. Le métal céleste étant la pierre angulaire de la société numérienne, les hydres célestes sont traitées de la même manière que les agriculteurs considèrent un essaim de charançons du maïs. Le Souverain Noir Kevoth-Kul offre une prime substantielle pour la mort de ces créatures, en plus d'acheter le minerai non digéré qui peut être récupéré dans leur estomac.

HYDRE CÉLESTE

CRÉATURE 9

GRANDE BÊTE

Perception +19 ; odorat (imprécis) 18 m

Compétences Athlétisme +20, Discrétion +18, Survie +18

For +5, **Dex** +3, **Con** +6, **Int** -3, **Sag** +3, **Cha** -1

Métamorphose par le métal céleste (voir encadré p. 166)

CA 27 vision à 360° ; **Réf** +18, **Vig** +21, **Vol** +14

PV (corps) 150, régénération de l'hydre

PV (tête) 22, repousse de la tête ; **Immunité** dégâts de zone ; **Faiblesse** tranchants 10

Frappe réflexe ↻

Régénération de l'hydre. L'hydre céleste a une régénération égale à $3 \times$ son nombre de têtes. S'il lui manque des têtes et que des moignons n'ont pas été cautérisés, l'hydre tente un jet de Vigueur DD 29 après avoir récupéré des points de vie grâce à sa régénération. Si elle réussit, deux têtes repoussent à partir d'un moignon non cautérisé. En cas de succès critique, deux têtes repoussent à partir de deux moignons non cautérisés. L'hydre ne peut jamais faire repousser plus du double de son nombre de têtes d'origine. La régénération de l'hydre ne se désactive complètement que si toutes ses têtes sont tranchées et tous ses moignons cautérisés ; dans ce cas, elle meurt.

Repousse de la tête. L'hydre céleste a généralement cinq têtes. Une créature peut tenter d'en trancher l'une des têtes de l'hydre en la ciblant et en infligeant des dégâts égaux aux points de vie de cette tête. Une tête qui n'est pas complètement tranchée regagne tous ses points de vie à la fin du tour de la créature.

Têtes réactives. Une hydre céleste gagne une réaction supplémentaire par round pour chacune de ses têtes en plus de la première mais uniquement pour des Frappes réflexes. Elle ne peut utiliser plus d'une réaction pour la même action de déclenchement même si une créature quitte plusieurs cases à portée. De plus, l'hydre doit utiliser une tête différente pour chacune de ses Frappes réflexes. Chaque fois qu'une de ses têtes est tranchée, l'hydre perd 1 de ses réactions supplémentaires par round.

Une hydre peut faire repousser l'une de ses têtes en utilisant régénération de l'hydre. Une créature peut empêcher que cette tête repousse en infligeant des dégâts d'acide ou de feu au moignon afin de le cautériser. Les effets

MÉTAMORPHOSE PAR LE MÉTAL CÉLESTE

Chaque hydre céleste possède au moins une métamorphose résultant de la consommation d'un métal céleste spécifique et de l'intériorisation de ses propriétés. Si vous donnez à une hydre céleste plus d'une métamorphose, vous devriez envisager d'augmenter son niveau et de modifier ses statistiques.

Adamantium. Les Frappes de l'hydre céleste ignorent la Solidité et sont traitées comme de l'adamantium. L'hydre gagne une résistance 10 contre les dégâts physiques (sauf adamantium).

Abysium (aura, poison). L'hydre céleste émet une aura de radiation nauséabonde à partir de l'abysium qui se trouve dans son corps. Toute créature qui commence son tour à moins de 9 m de l'hydre est malade 1.

Djezet (magique). L'hydre céleste bénéficie d'un bonus de statut de +2 aux jets de sauvegardes contre la magie.
(suite page suivante)



Avant-propos :
ma quête
des Gardiens

Le Zootrope
et son équipage

Techniques
et astuces

Services
et équipement

Ménagerie de
Golarion

Ajustements
des créatures

A

B

C

D

E

F

G

H

L

M

O

P

R

S

T

Les Gardiens
de la nature

Épilogue :
la conclusion
d'un voyage

Glossaire et index

HYDRE CÉLESTE

Inubrix. Les Frappes de l'hydre céleste ignorent la résistance aux dégâts des effets de spécialisation des armures métalliques et ne déclenchent pas la réaction Blocage au bouclier ou les réactions des runes de propriété de l'armure.

Noqual. Les Frappes et pouvoirs de l'hydre céleste bénéficient d'un bonus de statut de +2 aux dégâts contre les créatures ayant la capacité de Lancer un sort.

Orichalque. Lorsqu'il ne reste plus que deux têtes à l'hydre céleste, elle est accélérée. Elle ne peut utiliser l'action supplémentaire que pour Marcher rapidement ou Frapper.

Siccateite. Lorsque l'hydre céleste subit des dégâts de feu, elle surchauffe et gagne une immunité au feu et une faiblesse 10 au froid. Tant qu'elle est en surchauffe, les dégâts provoqués par le froid peuvent être utilisés pour cautériser un moignon. Lorsque l'hydre céleste subit des dégâts de froid, elle devient frigorifiée, gagne une immunité au froid et une faiblesse 10 au feu.

d'acide ou de feu n'affectant qu'une seule cible doivent viser un moignon spécifique, mais les effets qui infligent des dégâts d'éclaboussure de ce type ou affectent des zones couvrant tout l'espace occupé par l'hydre cautérisent tous les moignons. Si l'attaque qui a tranché la tête inflige des dégâts de feu ou d'acide, le moignon est instantanément cautérisé. Si ses cinq têtes sont tranchées, l'hydre meurt.

Vitesse 7,5 m, creusement 7,5 m

Corps à corps ♦ mâchoires +21 (allonge 4,5 m), **Dégâts** 2d8+8 perforants

Expulsion des météorites ♦♦ L'hydre céleste expulse des morceaux de météorites dans un cône de 9 m qui infligent 5d6 dégâts contondants à toutes les créatures de la zone (jet de Réflexes basique DD 25). La zone devient un terrain difficile pendant 1 min, bien qu'une créature puisse utiliser une action Interagir pour dégager une case des décombres. L'hydre céleste ne peut pas Expulser des météorites pendant 1d4 rounds.

Tyrafdir

Le processus par lequel les espèces dotées de raison trouvent des liens de parenté avec celles qui sont moins conscientes d'elles-mêmes peut être facilement observé dans l'ensemble du monde naturel. Les humanoïdes élèvent des chiens, les kobolds s'occupent de reptiles, etc. Plus terrifiant, car à plus grande échelle, les linnorms très attachés au Premier Monde gardent parfois des hydres mutantes comme animaux de compagnie et gardiennes. Connues des Ulfes sous le nom de tyrafdirs, ces bêtes ont la capacité unique de créer des doubles illusoires à partir des moignons de leur cou. Ces gardiens reptiliens sont de puissants protecteurs des Terres des Rois des Linnorms, où leur physiologie pervertie par les fées dissuade de nombreux monarques en puissance de réclamer la tête de leur maître. Des lanceurs de sorts particulièrement puissants ont domestiqué des tyrafdirs pour en faire des gardiennes, souvent à l'aide de pièges magiques qui s'attaquent à l'esprit de l'intrus.

TYRAFDIR

CRÉATURE 11

PEU COURANT TRÈS GRANDE BÊTE FÉE

Perception +21 ; odorat (imprécis) 18 m

Compétences Athlétisme +23, Duperie +21, Survie +22

For +6, **Dex** +4, **Con** +6, **Int** -3, **Sag** +3, **Cha** -1

CA 30 vision à 360° ; **Réf** +21, **Vig** +24, **Vol** +18

PV (corps) 190, régénération de l'hydre ; **Immunité** mental ; **Faiblesse** fer froid 10 ;

PV (tête) 30, repousse illusoire ; **Immunité** dégâts de zone ; **Faiblesse** fer froid 10, tranchants 10

Frappe réflexe ↻

Régénération de l'hydre. Comme l'hydre céleste, mais jet de Vigueur DD 31 et en cas d'échec, la tyrafdir fait pousser deux têtes illusoires (voir têtes illusoires).

Repousse illusoire. Une tyrafdir a généralement six têtes. Une créature peut tenter de trancher l'une des têtes de la tyrafdir en la ciblant spécifiquement et en lui infligeant des dégâts égaux à ses points de vie. Une tête qui n'est pas complètement tranchée regagne tous ses points de vie à la fin du tour de la créature. Une tyrafdir peut faire repousser une tête coupée grâce à régénération de l'hydre. Une créature peut empêcher cette repousse en infligeant des dégâts de feu au moignon pour le cautériser. Les effets de feu à cible unique doivent viser un moignon spécifique, mais les effets qui infligent des dégâts d'éclaboussure ou qui affectent des zones couvrant tout l'espace de l'hydre cautérisent tous les moignons s'ils infligent des dégâts de feu. Si l'attaque qui tranche une tête inflige des dégâts de feu ou est portée par une arme en fer froid, le moignon est cautérisé instantanément. Si les six têtes sont cautérisées, l'hydre meurt.

Têtes illusoires (illusion). Si une tyrafdir n'est pas très intelligente, elle est rusée et utilise des illusions de têtes repoussées pour confondre et harceler ses adversaires. Lorsqu'une tyrafdir obtient un échec à son test de Vigueur pour faire repousser une tête, sans que ce soit un échec critique, une tête illusoire se matérialise pour imiter le membre perdu. Cela crée deux têtes illusoires qui fonctionnent différemment des vraies têtes. La tyrafdir gagne une Frappe de mâchoires illusoires tant qu'elle a au moins une tête illusoire. Toute créature qui attaque une tête illusoire ou qui utilise l'action Chercher pour l'examiner peut tenter de discerner l'illusion (jet de Volonté DD 27).

Têtes réactives. Comme l'hydre céleste.

Vitesse 7,5 m

Corps à corps ♦ mâchoires +24 (allonge 4,5 m), **Dégâts** 2d10+9 perforants

Corps à corps ♦ mâchoires illusoires +24 (allonge 4,5 m, illusion, mentale, non létal),

Dégâts 2d10+9 mentaux

Exhalaison nocive ♦♦ (malédiction, primordiale). La tyrafdir crache une brume nocive par toutes ses bouches, se répandant dans une émanation de 6 m et qui inflige 4d10 dégâts de poison aux créatures situées dans la zone (jet de Réflexes basique DD 24). Toute créature qui rate sa sauvegarde doit tenter un jet de Volonté DD 24 ou subir une faiblesse de 10 au mental et un malus de statut de -1 aux jets de Volonté pendant 24 h. La tyrafdir ne peut plus utiliser Exhalaison nocive pendant 1d4 rounds.

Hydre prismatique

Les hydres prismatiques, un autre sous-produit inexplicable des propriétés magiques tumultueuses de la Désolation de Mana, rôdent entre le Nex et le Geb, se nourrissant de la mégafaune, de mutants et de tout ce qui croise leur chemin. Leurs écailles cascaden en différentes couleurs, se transformant en de magnifiques motifs, une beauté trompeuse au regard de la menace de leurs puissantes mâchoires. Seuls les aventuriers les mieux préparés peuvent tuer une hydre prismatique, car arrêter sa régénération revient à approcher une allumette d'un baril de poudre.

HYDRE PRISMATIQUE

CRÉATURE 16

RARE TRÈS GRANDE BÊTE

Perception +28 ; odorat (imprécis) 18 m

Compétences Athlétisme +33, Discrétion +27, Survie +29

For +9, **Dex** +6, **Con** +8, **Int** -3, **Sag** +2, **Cha** -1

CA 30 vision à 360° ; **Réf** +26, **Vig** +28, **Vol** +24

PV (corps) 290, régénération de l'hydre

PV (tête) 36, repousse de la tête prismatique ; **Immunité** dégâts de zone ; **Faiblesse** tranchants 15

Contrecoup prismatique ⤵ **Déclencheur**. Une créature réussit à cautériser l'un des moignons de l'hydre prismatique ; **Effet**. Les énergies prismatiques instables du corps de l'hydre sont libérées. Chaque créature adjacente à l'hydre prismatique est exposée à son explosion chromatique (voir plus loin).

Frappe réflexe ⤵

Régénération de l'hydre. Comme l'hydre céleste, mais jet de Vigueur DD 39.

Repousse de la tête prismatique. Comme la repousse de la tête de l'hydre céleste, mais l'hydre prismatique a normalement huit têtes. Chaque tête nécessite un type particulier de dégâts pour être cautérisée. En règle générale, deux têtes sont vulnérables aux dégâts d'acide, deux autres aux dégâts de froid, deux aux dégâts d'électricité et les deux dernières aux dégâts de feu, mais d'autres combinaisons ou vulnérabilités plus exotiques sont possibles. Lorsqu'une hydre prismatique réussit à faire repousser des têtes, ces dernières ont la même vulnérabilité, qui doit être la même que la vulnérabilité d'une des têtes non tranchées de l'hydre.

Têtes réactives. Comme l'hydre céleste.

Vitesses 10,5 m, nage 10,5 m

Corps à corps ♦ crocs +31 (allonge 4,5 m), **Dégâts** 3d12+14 perforants plus explosion chromatique

À distance ♦ crachat +28 (acide, facteur de portée 18 m), **Dégâts** 1d12 acide plus explosion chromatique

Explosion chromatique. Les têtes d'une hydre prismatique regorgent d'énergie arcanique. Chaque fois qu'elle réussit une Frappe contre un adversaire avec son crachat, ou qu'un adversaire cautérise une de ses têtes, l'adversaire subit 6d6 dégâts du type correspondant à la vulnérabilité de la tête (typiquement acide, froid, feu ou électricité — jet de Réflexes basique DD 37).



DÉCHETS SAUVAGES

Il a toujours été clair que les Gardiens de la nature ne choisiraient jamais la Désolation de mana comme lieu de migration... la terre est bien trop ravagée par la pollution et la magie pour que la plupart des créatures puissent même survivre au voyage. Pourtant, des créatures comme l'hydre prismatique montrent que la nature est capable de s'adapter aux conditions les plus difficiles. Je n'irais sans doute pas jusqu'à qualifier la Désolation de Mana de réserve naturelle, mais je me demande à quoi ressemblera sa faune dans une ère ou deux.



TYRAFDIR



Avant-propos :
ma quête
des Gardiens

Le Zootrope
et son équipage

Techniques
et astuces

Services
et équipement

Ménagerie de
Golarion

Ajustements
des créatures

A

B

C

D

E

F

G

H

L

M

O

P

R

S

T

Les Gardiens
de la nature

Épilogue :
la conclusion
d'un voyage

Glossaire et index



VOLER UNE VOIX

Nous, les hommes-poissons, croyons que la voix transporte l'esprit avec elle ; qu'est-ce que la parole, après tout, si ce n'est l'expression de ce que je ressens en mon cœur que j'insuffle à ma voix pour le laisser se répandre dans l'eau (ou l'air, je suppose) et, quand ses ondulations vous atteignent, fait naître en vous le même sentiment ? Ces chorales moqueuses me font froid dans le dos, car elles volent une voix avec autant de minutie et l'utilisent contre des amis et des familles.

Chorale moqueuse

Parmi les nombreuses créatures uniques de la mer Intérieure, les hydres connues sous le nom de chorale moqueuse qui harcèlent les Royaumes Fluviaux sont sans doute l'une des plus vilipendées. Bien qu'aussi féroces en combat direct que les autres membres de leur espèce, les chorales représentent un défi singulier pour les guerriers qui les chassent, non pas en raison de leurs dents tranchantes, mais plutôt de leur langue acérée et subtile. Leurs tactiques étrangement astucieuses et leur capacité à transformer des amis de longue date en ennemis acharnés sèment le doute même chez les alliés les plus proches.

Les chorales moqueuses ont un comportement qui semble indiquer une plus grande intelligence que les autres hydres. Elles ne semblent pas manger en grandes quantités, laissant peu de traces de leur passage et suscitant des rumeurs selon lesquelles elles s'attaquent aux colonies plus pour le sport que pour la subsistance. Tous les deux ou trois ans, on entend parler d'une nouvelle histoire de village dont la population s'entre-déchire. Les voisins s'en prennent aux voisins et le village sombre dans le chaos : certains disparaissent, et seuls des rires sifflants précèdent l'événement.

CHORALE MOQUEUSE

CRÉATURE 18

RARE TRÈS GRANDE BÊTE

Perception +30 ; **odorat** (imprécis) 18 m

Langues toutes (voir mimétisme surnaturel)

Compétences Athlétisme +35, Duperie +36, Représentation +35

For +9, **Dex** +4, **Con** +6, **Int** -2, **Sag** +2, **Cha** +4

Mimétisme surnaturel. Bien qu'incapable de communiquer pendant de longues périodes, une chorale moqueuse peut imiter avec précision la voix d'un humanoïde. Si une chorale moqueuse peut entendre une créature parler, elle peut s'exprimer en utilisant la voix de cette créature, même si elle peut tenir des propos différents de ceux qui ont été prononcés. Les créatures qui entendent la chorale moqueuse s'exprimer de cette façon peuvent tenter un jet de Volonté DD 40 pour en identifier la source. En cas de succès, les créatures bénéficient d'un bonus de circonstances de +1 à tous les jets de sauvegarde contre les pouvoirs de la chorale pendant 1 min.

CA 41 vision à 360° ; **Réf** +30, **Vig** +33, **Vol** +30

PV (corps) 340, régénération de l'hydre ; **Immunités** audible, son

PV (tête) 35, repousse de la tête ; **Immunité** dégâts de zone ; **Faiblesse** tranchants 10

Frappe réflexe ↻

Régénération de l'hydre. Comme l'hydre céleste, mais jet de Vigueur DD 43.

Repousse de la tête. Comme l'hydre, mais une chorale moqueuse commence avec dix têtes.

Têtes réactives. Comme l'hydre céleste.

Vitesses 10,5 m, nage 10,5 m

Corps à corps ♦ mâchoires +37 (portée 4,5 m), **Dégâts** 4d12+14 perforants

À distance ♦ rire moqueur +35 (audible, facteur de portée 27 m), **dégâts** 4d10+14 de son

Chuchotements mesquins ♦♦ (audible, mental). La chorale moqueuse adopte les voix de ses ennemis, répandant mensonges et railleries parmi les alliés potentiels et déchirant les amis de confiance. Les créatures situées dans une émanation de 18 m de la chorale doivent tenter un jet de Volonté DD 37. La chorale ne peut plus utiliser Chuchotements mesquins pendant 1 min.

Succès critique. La créature n'est pas affectée et est immunisée pendant 1 jour.

Succès. Comme un échec, mais la créature subit la moitié des dégâts et n'est pas confuse.

Échec. La créature subit 12d10 dégâts mentaux et est confuse pendant 1 min. Elle a droit à un nouveau jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours pour mettre un terme à la confusion.

Échec critique. La créature subit 15d10 dégâts et est confuse pendant 1 min, sans possibilité de jet de sauvegarde pour y mettre fin prématurément.

HYDRE
PRISMATIQUE



Un sanctuaire pour les licornes

Les licornes sont des créatures naturellement insaisissables, aussi intelligentes que les iruxis et conscientes des moindres ténèbres qui assombrissent nos cœurs. En effet, contrairement à la croyance populaire, les licornes peuvent reconnaître les âmes au grand cœur, quel que soit leur âge ou leur sexe. L'idée fausse qu'une telle conscience serait limitée est compréhensible : la façon dont une licorne interagit avec les créatures au cœur pur montre une affection évidente dans leur comportement, en particulier dans leurs relations avec les enfants. Malheureusement, ces enfants sont rarement en mesure de fournir des comptes rendus rigoureux de leurs rencontres avec ces magnifiques créatures.

Même dans la plupart des régions où vivent des licornes, celles-ci apparaissent plus souvent dans les rumeurs qu'en chair et en os. Lorsque les licornes se révèlent, c'est généralement dans le but précis de sauver des enfants ou d'autres personnes pures d'un danger. Néanmoins, leur présence est généralement brève et silencieuse. La plupart des informations détaillées sur ces créatures proviennent des rares licornes qui se portent volontaires pour servir de monture lorsque ceux au cœur pur n'ont d'autre choix que d'aller au combat. J'ai constaté qu'appliquer les enseignements de ces contes à toutes les licornes est aussi inexact que d'attendre de tous les humanoïdes que vous rencontrez qu'ils reproduisent les exploits des plus nobles héros de leur ascendance. J'hésite à vous suggérer de vous fier à mes dires plutôt qu'aux récits de votre propre peuple, mais demandez-vous si ces récits sont censés

représenter les licornes dans leur ensemble ou s'ils mettent en avant certaines licornes exemplaires.

Une rencontre de bon augure

Au cours de notre voyage, nous avons eu la chance de tomber sur le sanctuaire de Monkéros, une forêt cachée qui sert à la fois de réserve naturelle et de refuge à un petit troupeau de licornes. Bien entendu, je ne communiquerai pas son emplacement — en effet, la publication de l'emplacement de licornes représente un terrible danger pour elles. C'est pourquoi de nombreuses personnes qui soutiennent le sanctuaire le font sans jamais avoir vu les licornes qu'elles protègent. Quelques rares visiteurs universitaires sont autorisés, ainsi qu'une poignée de mercenaires, surveillés de près par les églises associées à Monkéros et par les licornes elles-mêmes.

Bien que les licornes aient une capacité d'expression qui dépasse de loin ma propre éloquence, leur nervosité à l'égard des étrangers rend les entretiens directs difficiles. Ce n'est qu'en sollicitant l'aide de Théom, le fils âgé de dix ans d'un universitaire en visite, que j'ai pu établir un semblant de dialogue avec la plus extravertie des licornes. Théom l'appelait « Pervenche », un surnom qu'elle semblait heureuse d'accepter, de la même façon que notre propre Ten avait accepté le sien. Même dans les histoires et les contes les plus anciens, le véritable nom d'une licorne n'est jamais mentionné. Il semble que ce soit une trop grande coïncidence que ce détail fasse si souvent défaut ; j'en suis réduit à penser que les licornes



doivent avoir une très bonne raison de protéger le secret de leur véritable nom.

Le jour où nous devons rencontrer Pervenche, nous nous levâmes peu après le soleil. Théom avalait goulûment un petit déjeuner complet alors que Charikléia et moi étions encore en train de frotter nos yeux ensommeillés. En voyant le garçon se concentrer si intensément sur la nourriture pour que nous puissions entamer plus rapidement notre périple, je me suis souvenu avec nostalgie de la vigueur de ma jeunesse. Bien que nous ayons probablement pris trop de temps au goût de Théom, nous avons fini par rassembler notre matériel — moi avec mes lunettes de lecture et mon carnet de notes, et Chari avec son carnet à dessins et ses fusains — et nous nous sommes enfoncés dans la forêt à la rencontre de la licorne.



Un peu de brouillard matinal flottait encore dans l'air tandis que nous suivions un sentier à peine visible à travers les arbres. Je sentais que nous étions observés, et jugés, par les licornes et les autres habitants de la forêt qui restaient hors de vue. Chari s'arrêta à plusieurs reprises pour dessiner quelques espèces d'insectes intéressants, ce qui accrut, bien entendu, l'impatience de Théom. À chacun de ses soupirs exaspérés, je fis de mon mieux pour faire retomber la tension en lui demandant de nous décrire un autre détail de sa première rencontre avec Pervenche.

Nous arrivâmes ensuite dans une petite clairière entourée d'arbustes en fleurs. Théom appela doucement, même si je suis certain que les licornes savaient déjà que nous étions là. La lumière du soleil perçait les nuages et la créature équine la plus gracieuse que j'aie jamais vue émergea des arbres les plus éloignés pour entrer dans le faisceau de lumière. Sa robe était aussi blanche qu'un os blanchi par le soleil dans les sables du désert. La légère teinte bleu-violet à l'extrémité des poils blancs de sa crinière montrait clairement pourquoi Théom lui avait donné ce surnom. Malgré son arrière-train puissant, elle traversa délicatement la clairière dans notre direction, ses sabots laissant des empreintes à peine visibles dans l'herbe. Alors qu'elle inclinait la tête en guise de salut, je pus observer sa corne de plus près. C'était une corne splendide, ressemblant à de la nacre spiralée, mais aussi une arme naturelle redoutable.

« Voici Pervenche », dit fièrement Théom.

Pervenche nous salua cordialement tout en gardant ses distances. Je fis de mon mieux pour la rassurer en lui disant que nous faisons partie d'une expédition scientifique et que nous ne voulions aucun mal aux habitants du sanctuaire. J'aime à penser que Pervenche m'a cru, même s'il était difficile d'en être certain, car une centaine de mètres nous séparaient. Je savais qu'en essayant de me rapprocher davantage, je risquais de nuire à cette relation fragile.

Pendant que Charikléia dessinait, je discutais avec Pervenche, sa voix mélodieuse à peine plus qu'un murmure. Heureusement, le reste de la forêt sembla se taire par respect et les paroles de la licorne traversèrent facilement la distance qui nous séparait. Je pris conscience, au cours de cette conversation, que la nervosité des licornes était plus justifiée que ce que je croyais. Je savais qu'il existait un marché noir pour les cornes de licorne mais les récits de fuites éperdues face aux chasseurs, même aseptisés pour les oreilles d'un enfant, étaient une chose très différente.

Pervenche et ses semblables étaient à l'abri de ces prédatations dans ce sanctuaire, mais elles devaient tout de même s'occuper de ceux qui cherchaient leur forêt secrète pour obtenir des dons magiques qui pourraient les aider à résoudre des problèmes que les pouvoirs des licornes ne pouvaient solutionner. Percevant peut-être le malaise de Théom ou le mien, Pervenche passa rapidement de ce sujet à des histoires plus joyeuses, mais je crois ne jamais oublier ses descriptions détaillées sur le fait de devoir refuser la venue de ceux dans le besoin.

Les licornes et leurs semblables

Au cours des jours suivants, Théom et moi avons pu nous entretenir longuement avec Pervenche. J'ai profité de l'occasion pour poser des questions sur certaines des variétés de licornes les plus rares que j'ai découvertes au cours de mes études. Théom était naturellement attiré par les histoires d'alicornes, des licornes rares dotées d'un nombre colossal de pouvoirs magiques par accident ou par artifice. Ou peut-être sont-ils simplement le résultat des badinages entre licornes et pégases sauvages : comme dans les meilleures histoires, le récit varie toujours quelque peu d'un conte à l'autre. Quoi qu'il en soit, Pervenche parlait d'équidés cornus maîtrisant naturellement les arts arcaniques et, plus important encore pour Théom, dotés de grandes ailes colorées qui leur permettaient d'explorer le ciel infini. J'ai vu dans ses yeux la même étincelle que celle que j'ai ressentie il y a si longtemps et j'espère que sa quête l'amènera à rencontrer d'aussi bons amis que les miens.

Pervenche nous a également révélé qu'une espèce, dont beaucoup pensaient qu'elle n'avait aucun lien avec les licornes, est en réalité apparentée. Les karkadanns, de puissants ongulés dotés d'une unique corne qui parcourt certains déserts et certaines steppes, peuvent parler aussi couramment que les licornes, mais ils sont généralement peu enclins à le faire avec les humanoïdes. En raison de cette réticence et de leur prédilection à encorner les intrus dans leur domaine au lieu de fuir et de se cacher, l'idée qu'ils puissent être apparentés aux douces licornes n'a pas été sérieusement envisagée par la plupart des naturalistes. En effet, ce n'est pas parce que deux espèces partagent certaines caractéristiques physiques qu'elles sont nécessairement apparentées. Pervenche m'a appris que les deux sont des cousins éloignés mais elle m'a prévenu que je ne devais pas en parler à un karkadann si jamais j'en rencontrais un. Elle les a également décrits en détail pour que Charikléia puisse les dessiner.

Le reste de notre séjour au sanctuaire a été consacré à l'observation des licornes et des autres habitants. Heureusement pour notre édification et celle de nos lecteurs, les licornes ont autorisé Dr. Pom à les approcher et même à leur dispenser des soins médicaux. Ses notes ont été essentielles pour améliorer notre compréhension de l'anatomie des licornes, notamment en ce qui concerne leur corne.

Alors que nous quittons le sanctuaire de Monkéros et faisons le court trajet du retour vers l'endroit où le *Zootrope* était amarré, j'aperçus Pervenche à l'orée de la forêt. Elle frappa légèrement le sol avec l'un de ses sabots et secoua sa crinière en signe d'adieu. J'espère y retourner un jour ou, du moins, trouver un endroit aussi tranquille pour me reposer une fois notre expédition terminée.



LICORNE

Si les licornes les plus connues sont des chevaux à la robe argentée, dotées d'une seule corne, il existe une grande variété de ces créatures, certaines plus rares que d'autres.

Karkadann

Les karkadanns sont des parents éloignés des licornes qui préfèrent les terrains plus ouverts que leurs congénères des bois. De la taille d'un buffle, les karkadanns ont un corps gris et écailleux, des sabots plus épais et n'ont pas de crinière. Malgré leur territorialité et leur tempérament bourru, de nombreux karkadanns peuvent se lier d'amitié avec ceux qui ont à cœur de respecter la nature.

KARKADANN

CRÉATURE 7

GRANDE BÊTE FÉE SAINT

Perception +16 ; odorat (imprécis) 9 m, vision dans le noir

Langues commun, féérique

Compétences Athlétisme +17, Diplomatie +13, Intimidation +15, Médecine +14, Survie +14

For +6, **Dex** +3, **Con** +6, **Int** +0, **Sag** +3, **Cha** +4

CA 25 ; **Réf** +14, **Vig** +17, **Vol** +14

PV 120 ; **Immunité** poison

Ruée intrépide ➤ **Déclencheur**. Le karkadann devient effrayé ; **Effet**. Le karkadann réduit de 1 l'intensité de son état effrayé (jusqu'à un minimum de 0). Le karkadann Marche ensuite rapidement vers un ennemi.

Vitesse 13,5 m

Corps à corps ➤ corne +17 (magique, saint), **Dégâts** 2d10+8 perforants et spectrale

Corps à corps ➤ sabot +17 (magique, saint), **Dégâts** 2d6+8 contondants et spectrale

Sorts innés primordiaux DD 25 ; **3^e purification des afflictions** (×2) ; **1^{er} banquet sain** (×3) ;

Tours de magie (4^e) lumière

Charge empaleuse ➤ ➤ Le karkadann Marche deux fois rapidement, puis Frappe avec sa corne. Si la Frappe touche, il inflige également 1d10 dégâts de saignement persistants.

Piétinement ➤ ➤ ➤ Moyenne ou plus petit, sabot, DD 25

Spectrale. Les Frappes d'un karkadann ont les effets d'une rune de propriété spectrale.

Cheval blafard

La mort d'une licorne d'une manière particulièrement cruelle aboutit à la création d'un cheval blafard, un symbole d'espoir et de pureté transformé en une allégorie du désespoir.

CHEVAL BLAFARD

CRÉATURE 11

PEU COURANT GRANDE IMPIE INTANGIBLE MORT-VIVANT

Perception +21 ; perception de la vie 27 m, vision dans le noir

Langues commun, féérique, nécrl ; incapable de parler

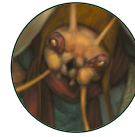
Compétences Acrobaties +26, Discrétion +23, Intimidation +20

Monture spectrale. Un cheval blafard peut accepter un cavalier tangible mais celui-ci reste derrière lui si le cheval blafard traverse une créature ou un objet.

For -5, **Dex** +8, **Con** +3, **Int** -2, **Sag** +4, **Cha** +3

CA 30 ; **Réf** +24, **Vig** +20, **Vol** +21

PV 180, soins du néant ; **Immunités** effets de mort, inconscient, maladie, mental, paralysé, poison ; **Résistances** tous les dégâts 10 (sauf force, spectrale ou vitalité ; double résistance contre les effets non magiques)



UNE SENSATION ÉTRANGE

j ai déjà approché un cheval blafard une fois

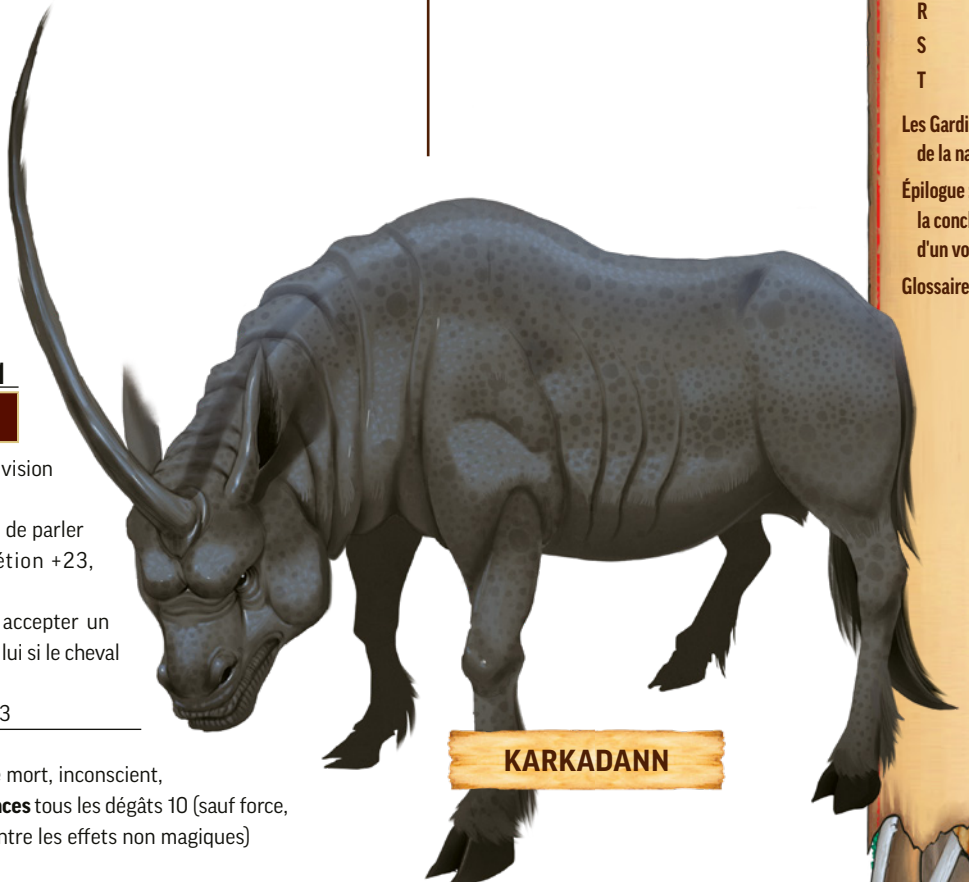
et bien que je puisse généralement ressentir la magie qui se dégage de ce genre de créatures

quelque chose dans le cheval blafard me semblait anormal

comme l inverse de ce qu il est normalement

erroné d une manière ou d une autre

j espère ne pas en rencontrer d'autres



KARKADANN



Avant-propos :
ma quête
des Gardiens

Le Zootrope
et son équipage

Techniques
et astuces

Services
et équipement

Ménagerie de
Golarion

Ajustements
des créatures

A

B

C

D

E

F

G

H

L

M

O

P

R

S

T

Les Gardiens
de la nature

Épilogue :
la conclusion
d'un voyage

Glossaire et index



CAVALIER CÉLESTE

J'aimerais bien chevaucher un alicorne un jour.



ALICORNE

Aura de désespoir (aura, émotion, mental) 9 m. Une créature vivante qui commence son tour dans l'aura doit réussir un jet de Volonté DD 27 ou être ralentie 1. Une créature est immunisée contre l'aura pendant 1 h si elle obtient un succès critique.

Vitesse vol 13,5 m

Corps à corps ♦ corne spectrale +24 (finesse, magique), **Dégâts** 3d10+10 néant

Corps à corps ♦ sabot +24 (agile, finesse, magique), **Dégâts** 3d8+10 néant

Sorts innés occultes DD 27 ; **5° nuage toxique**, **translocation** ; **4° mise à mal** (×3) ; **2° ténèbres** (à volonté)

Charge spectrale ♦♦ Le cheval blafard Vole deux fois puis effectue une Frappe de corne. Il peut traverser des créatures.

Alicorne

Les alicornes sont des créations résultant d'une intervention arcanique, une transformation rare qui se produit lorsqu'une licorne est exposée à d'importantes sources de magie. Leur corps robuste et massif est assorti de deux grandes ailes sur le dos, d'une longue corne spiralée et d'une crinière qui ondule continuellement sous l'effet d'un vent invisible.

ALICORNE

CRÉATURE 15

RARE TRÈS GRANDE BÊTE FÉE SAINT

Perception +27 ; odorat (imprécis) 9 m, vision dans le noir

Langues commun, empyréen, féérique

Compétences Acrobaties +27, Arcanes +27, Athlétisme +27, Diplomatie +30, Discrétion +25

For +8, **Dex** +7, **Con** +4, **Int** +6, **Sag** +4, **Cha** +6

Empathie sauvage. L'alicorne a un lien empathique avec les créatures du monde naturel. Elle peut utiliser Diplomatie pour Faire bonne impression sur les animaux et pour les Solliciter en formulant des requêtes très simples.

CA 36 ; **Réf** +26, **Vig** +26, **Vol** +29

PV 320 ; **Immunité** poison

Attirer la magie ⤵ (arcanique, concentration) ;

Déclencheur. Une créature à 9 m ou moins de l'alicorne Lance un sort ; **Effet.** L'alicorne tente de contrer le sort déclencheur (modificateur de contre +28, rang de contre 8). En cas de succès, l'alicorne peut choisir de bénéficier des effets du sort déclencheur en tant que cible unique.

Vitesses 12 m, vol 24 m

Corps à corps ♦ corne +29 (magique, saint), **Dégâts** 4d10+10 perforants plus 2d6 esprit et spectrale

Corps à corps ♦ sabot +29 (allonge 3 m, magique, saint), **Dégâts** 4d6+10 perforants plus 2d6 esprit et spectrale

Corps à corps ♦ aile +29 (agile, allonge 3 m, magique), **Dégâts** 4d8+10 contondants et spectrale

Sorts innés arcaniques DD 36 ; **8° mur de force** ; **6° télépathie** ; **5° bannissement** ; **1° atterrissage en douceur** (à volonté) ; **Tours de magie (8°) lumière**

Attaque aérienne ♦♦ L'alicorne Vole et Frappe deux fois avec ses ailes à n'importe quel moment de son déplacement. Chaque attaque compte pour le malus d'attaques multiples de l'alicorne, mais celui-ci n'augmente qu'une fois toutes les attaques effectuées.

Faisceau de lumière ♦♦ (arcanique, concentration, feu, lumière, saint). L'alicorne fait jaillir de sa corne un puissant rayon de lumière brûlante. Les créatures situées sur une ligne de 36 m subissent 16d6 dégâts de feu (jet de Vigueur DD 36). Une créature impie dans la zone subit 8d6 dégâts d'esprit supplémentaires. Si la lumière traverse une zone de ténèbres magiques ou cible une créature affectée par des ténèbres magiques, le rayon tente de les contrer (modificateur de contre +28, rang de contre 8). L'alicorne ne peut plus utiliser Faisceau de lumière pendant 1d4 rounds.

Spectrale. Les Frappes d'une alicorne ont les effets d'une rune de propriété spectrale.

MAGNÉGOR

Les magnégors parcourent les montagnes de Golarion, se nourrissant de baies sauvages, de racines comestibles et d'autres plantes qui apprécient les sols riches en fer et les altitudes élevées. Ces bovins trapus et laineux possèdent quatre cornes incurvées, deux derrière les oreilles et deux sous les mâchoires, qui forment un X sur le crâne. Leur corps est recouvert de poils épais et filandreux dont la texture s'apparente à celle d'un fil de cuivre et qui ne sont séparés que par d'énormes épines neurales en kératine dense et presque indestructible.

Les magnégors ont la capacité unique de manipuler les champs magnétiques grâce à leur pelage et à leurs épines dorsales. Ils ont une étrange prédilection pour écraser les métaux et les minerais précieux en se vautrant dessus. Par conséquent, les aventuriers imprudents qui s'aventurent accidentellement au milieu d'un troupeau de magnégors s'en sortent rarement, voire jamais, vivants.

MAGNÉGOR

TRÈS GRANDE ANIMAL

Perception +14 ; vision nocturne

Compétences Athlétisme +15, Intimidation +13, Survie +15

For +5, **Dex** +2, **Con** +4, **Int** -4, **Sag** +2, **Cha** -2

CA 21 ; **Réf** +11, **Vig** +17, **Vol** +14

PV 100 ; **Faiblesse** allergie au métal ; **Résistances** physiques 5

Allergie au métal. Lorsqu'un magnégor subit des dégâts d'une arme en métal ou d'un effet doté du trait métal, il subit 5 dégâts supplémentaires et doit réussir un test nu DD 5 ou devenir malade 1. L'intensité de l'état malade augmente chaque fois que le magnégor échoue à ce test, jusqu'à un maximum de 3.

Vitesse 12 m

Corps à corps ♦ corne +17 (portée 3 m), **Dégâts** 2d8+5 perforants

Épines excavatrices (terre). Le magnégor creuse une tranchée continue de 3 m de profondeur dans toute case dans laquelle il se vautre, tant que le sol de cet espace n'est pas fait de pierre, de rocher ou d'une autre surface trop difficile à creuser. La tranchée est un terrain très difficile. À la discrétion du MJ, une case creusée peut révéler un dépôt de roche sédimentaire rempli de minerai métallique d'une Solidité de 7 avec 28 points de vie.

Pelage magnétisé. Lorsqu'un magnégor s'approche à moins de 9 m d'un objet métallique ou d'un gisement de minerai métallique, ses milliers de poils hérissés se dressent, pointant vers le métal et créant un champ magnétique. Les objets métalliques de masse légère ou négligeable qui touchent le pelage du magnégor y adhèrent magnétiquement et nécessitent une action Interagir pour être retirés. Les créatures portant du métal ou principalement composées de métal traitent toutes les cases dans un rayon de 3 m autour du magnégor comme un terrain difficile, à moins qu'elles ne se déplacent directement vers lui.

Se vautrer ♦♦♦ (déplacement) ; **Conditions.** Le magnégor est à terre ; **Effet.** Le magnégor roule sur son dos couvert d'épines, jusqu'à sa Vitesse, labourant la terre et écrasant toutes les créatures grandes ou petites sur son passage. Cela inflige 4d10 dégâts perforants (jet de Réflexes basique DD 24). En cas de jet de sauvegarde raté, une créature portant une armure métallique ou faite de métal est entravée par le pelage magnétisé du magnégor (S'échapper DD 24). Pour chaque objet métallique ou pièce d'équipement qu'une créature entravée choisit de laisser collé au magnégor, elle gagne un bonus de circonstances de +1 à ses tentatives pour S'échapper. Une créature qui abandonne tout son métal S'échappe automatiquement. Le magnégor peut se déplacer à sa Vitesse maximale même s'il a une créature entravée de cette façon, entraînant la créature avec lui.



RUMINATIONS DE MAGNÉGOR

Comme les vaches, les magnégors sont des ruminants, qui utilisent la fermentation et la mastication de l'intestin antérieur pour décomposer leur nourriture. Bien qu'elles se nourrissent de nombreux arbustes de montagne, les bêtes semblent préférer les rhododendrons alpins, qui donnent souvent à leur fourrage une nette teinte rosée. Les magnégors semblent remâcher moins fréquemment que les animaux d'élevage plus conventionnels : étant donné les rapports sur les spécimens qui consomment de petits cailloux (Mogodi et al.), cela peut être dû à la décomposition favorisée par le gastrolith dans l'intestin antérieur.



Avant-propos :
ma quête
des Gardiens

Le Zootrope
et son équipage

Techniques
et astuces

Services
et équipement

Ménagerie de
Golarion

Ajustements
des créatures

A

B

C

D

E

F

G

H

L

M

O

P

R

S

T

Les Gardiens
de la nature

Épilogue :
la conclusion
d'un voyage

Glossaire et index

Les phénomènes culturels et naturels des manticores



Les manticores sont des créatures déroutantes, qui se positionnent soigneusement entre les communautés et les étendues sauvages, que ce soit pour leur territoire ou leur tempérament. Il existe plus d'espèces de manticores que je ne peux en énumérer dans ce seul tome. Leurs histoires traversent les continents et les cultures, et les bêtes elles-mêmes contribuent certainement à transmettre ces contes. Bien que la plupart des gens considèrent les manticores comme des bêtes meurtrières dont la cruauté n'a d'égal que leur férocité, elles sont douées de conscience, et j'ai eu la chance de pouvoir parler avec plusieurs spécimens différents au cours de notre voyage, même si je dois avouer que les conversations étaient entrecoupées de diverses menaces à l'encontre de ma personne. Cependant, j'ai découvert au cours de ces interactions que les manticores ont un désir irrésistible d'exagérer leur pouvoir et de montrer leur domination sur les autres.

On trouve des manticores dans tout Golarion et, pour la plupart, elles ont des relations conflictuelles avec leurs voisins. Cependant, les interactions entre les manticores elles-mêmes sont beaucoup moins bien documentées. Celles avec lesquelles j'ai discuté recherchent rarement des partenaires et quand elles le font, leur cohabitation dure moins d'un an. Au cours de ce partenariat, la mère donne naissance à une portée de petits manticores. Une fois rétablie, elle chasse le père afin de ne plus avoir à lui fournir de la nourriture et à partager son territoire. Les portées sont en moyenne de trois à sept petits, les manticores communes ayant des portées plus importantes et les manticores plus rares, comme les manticores chimériques,

des portées beaucoup plus petites, y compris des naissances d'un seul petit. Une fois que les petits qui ont survécu aux inévitables querelles internes ont atteint la maturité, ils quittent la tanière de leur mère. Le petit le plus fort dispute souvent à sa mère son territoire, allant parfois jusqu'à la chasser de son territoire établi, tandis que les autres s'éparpillent au gré des vents. Cette compétition entraîne rarement la mort ou la soumission totale des manticores. Je pense que cela est dû à la fierté d'une manticores qui refuse de se laisser tuer ou contrôler par quelqu'un d'autre.

Au cours de notre voyage, de nombreuses bêtes ont tenté de nous dévorer. Parmi celles-ci, les manticores semblaient y prendre un plaisir particulier, mais peut-être seulement parce qu'elles peuvent faire connaître leurs sentiments plus facilement. De même, elles malmènent les faibles et s'inclinent devant les forts, ce qui ne suscite aucun commentaire chez les animaux qui ne peuvent expliquer leurs motivations. Comme c'est souvent le cas chez les manticores, leur malice et leurs jeux de pouvoir dépassent ce que l'on peut normalement observer à l'état sauvage, tandis que leur férocité et leur faim incontrôlée en font des êtres en marge de la civilisation. Cette dualité, bien que peu attrayante, est intéressante. Je me demande comment une telle nature est devenue si omniprésente chez les manticores. Si ce comportement peut être avantageux en raison de leurs prouesses évidentes, il semble tout aussi souvent se retourner contre elles. J'ai hâte de rencontrer une manticores qui a surmonté cet instinct apparemment naturel.

Variantes de Manticore

L'espèce de manticore la plus commune est la bien nommée manticore commune. On trouve ces manticores dans la plupart des régions de Golarion, se déplaçant fréquemment pour s'attaquer à de nouvelles communautés à la suite d'affrontements avec les gouvernements locaux ou des aventuriers mercenaires. Malgré les histoires sur leur intelligence et leur esprit, les manticores communes sont les plus simples de toutes les espèces que j'ai rencontrées. Tout comme la rumeur selon laquelle toutes les manticores ont une queue venimeuse, les manticores communes encouragent le fait d'être confondues avec leurs congénères plus puissantes.

La deuxième espèce la plus commune semble être la manticore du désert à queue de scorpion. Les manticores du désert sont une nuisance connue dans le nord du Garund, des groupes de ces créatures servant parfois les puissants divs, dragons ou sphinx du désert profond. Cependant, certains spécimens peuvent être trouvés loin de leur aire de répartition typique, après avoir chassé les manticores communes de leur territoire. J'ai eu l'occasion de parler à une énorme manticore du désert dans le sud du Rahadoum, près de la ville de Haldun. La manticore Ghadrour exige la vénération des habitants, semblant croire que la ville se plie à tous ses caprices. Toutefois, selon la maire, la manticore est plutôt considérée comme une sorte de mascotte, même si elle permet d'empêcher les bandits et les pillards de submerger les fortifications de la région. Elle semblait plus préoccupée par le fait qu'un enfant puisse violer les lois de la nation en jouant avec les prétentions de Ghadrour que par les actions de la bête elle-même.

Les manticores bardées, une autre variété courante, sont appelées ainsi parce qu'elles ont l'air d'être couvertes d'une cote de mailles. Ces créatures ont des dents et des mâchoires suffisamment puissantes pour pouvoir mâcher du métal solide, qu'elles digèrent rapidement. Grâce à un merveilleux processus naturel, les jeunes manticores bardées exsudent la matière de leur peau pour former des écailles défensives, comme celles d'un poisson, mais beaucoup plus robustes. Plus tard, elles recherchent des armures et des armements magiques, ou des pierres runiques, qu'elles consomment et qui leur confèrent des capacités magiques innées. Les manticores bardées sont plus intelligentes que la plupart des autres espèces, même si je suis conscient que ce n'est pas la comparaison la plus impressionnante. Malgré tout, il est important de s'en souvenir lorsque l'on pénètre sur le territoire d'une manticore bardée. On sait qu'elles attirent des magiciens instruits dans des pièges évidents et qu'elles trompent des guerriers rusés en leur faisant baisser leur garde juste à temps pour une attaque calculée. Ces manticores ont un large choix de territoires en raison de leur force et s'installent partout où l'on trouve suffisamment de métal façonné pour qu'elles puissent le ronger. Une population importante niche près de la Cicatrice de la Plaie du Sarkaris, écumant les champs de bataille riches en métaux. Les rapports provenant d'autres régions sont plus difficiles à corroborer, car certaines manticores sont nourries de festins de métal par des alliés dans des endroits comme Oprak. Des manticores aux écailles d'argent et de fer froid ont été signalées dans l'Étendue du Mwangi, tandis que d'autres récits proviennent d'Arcadie et du Tian Xia.

Histoires et contes

Mes récits préférés sur les manticores proviennent des orcs matanjis. Ils parlent de Lirac Brise-Mâchoires, l'une des puissantes fondatrices de la ville forteresse d'Ukuja. Les adolescents racontent souvent les histoires pendant la préparation du repas du soir, chaque enfant présent essayant de surpasser les autres en évoquant l'intelligence de Lirac et de la manticore Tanat. L'histoire de base change rarement, cependant, et détaille soigneusement les caractéristiques de la manticore bardée. Au début, Ukuja était assaillie de toutes parts par toutes sortes de bêtes. Les orcs parvinrent à les contenir jusqu'à ce que les monstres se rallient à la manticore Tanat, qui était terriblement rusée et avait la capacité de lancer des éclairs à partir de sa queue. Elle terrorisait le village, s'abattant sur les maisons et les champs, exigeant qu'on lui voue un culte et qu'on lui verse un tribut. Témoin de ces destructions, Lirac a décidé d'y mettre un terme et s'est rendue dans l'ancre de la manticore. La guerrière orque a attendu la tombée de la nuit, pour que Tanat soit seule, et s'est glissée prudemment à l'intérieur, déjouant les pièges de la manticore et posant le sien. En fait, c'est dans la description allègre de ces pièges que réside la joie du récit. Avec un cri de guerre féroce, Lirac a frappé la tête de Tanat avec un rocher, et quand elle s'est réveillée pour se défendre, le piège s'est déclenché et la bête a été vaincue. Le conte s'achève par Lirac s'emparant des écailles métalliques de Tanat pour forger des armes pour les défenseurs d'Ukuja.

Contrairement à la joute d'esprits mentionnée précédemment, l'histoire de Mari la Siffleuse est peut-être une meilleure représentation d'une rencontre avec une manticore commune. Plus d'une douzaine de petites villes agricoles de l'Andoran affirment que Mari y est née, ce qui, même si c'est peu probable, donne une idée de l'importance de la manticore dans leur vie. L'histoire raconte qu'une manticore s'est abattue sur la ville de Mari et a tourmenté la population, exigeant que chaque famille lui donne son plus bel et plus précieux objet en guise de dévotion. Lorsqu'elle est arrivée chez Mari, la pauvre famille lui a offert son plus beau trésor : une gerbe de blé et un vieux symbole religieux poli d'Éras-til. La manticore a rugi de fureur devant l'humble offrande de la famille et a exigé de savoir où elle gardait son trésor. Finalement, Mari s'est avancée et a fait face à la manticore, lui expliquant que la famille gardait son trésor dans le puits sifflant, loin sur le chemin. Lorsque la manticore a commencé à fouiller la zone, Mari s'est précipitée vers le puits de terre, l'a recouvert de mousse et de bâtons avant de se cacher dans un buisson proche. Ce soir-là, elle l'a menée jusqu'au puits depuis sa cachette en sifflant continuellement, de plus en plus fort au fur et à mesure qu'elle s'approchait. Une fois sur le puits recouvert, le piège a cédé et la manticore est tombée dans l'eau profonde où elle s'est noyée. C'est ainsi que Mari sauva sa ville. Chaque ville semble avoir sa propre idée sur la raison pour laquelle la manticore n'a pas pu sortir du puits, que le puits lui-même soit trop étroit, que Mari ait jeté des rochers ou que la manticore se soit pris les ailes dans un filet installé en dessous.



Avant-propos :
ma quête
des Gardiens

Le Zootrope
et son équipage

Techniques
et astuces

Services
et équipement

Ménagerie de
Golarion

Ajustements
des créatures

A

B

C

D

E

F

G

H

L

M

O

P

R

S

T

Les Gardiens
de la nature

Épilogue :
la conclusion
d'un voyage

Glossaire et index



GRAVÉ DANS LA MÉMOIRE

Bien que je sache que je devrais rester le plus neutre possible dans mes croquis, je trouve cela difficile de représenter le visage d'une manticore. Il y a quelque chose dans ce visage qui s'est gravé dans ma mémoire et qui transparaît toujours dans mes croquis. J'espère que Baranthe me pardonnera de m'être concentré sur la disposition de leur colonne vertébrale dans cette série d'esquisses.



MANTICORE DU DÉSERT

MANTICORE

Ces variantes de manticores présentent un éventail de capacités venimeuses ou magiques qui ne se limitent pas uniquement à leur queue.

Manticore du désert

Les manticores du désert sont bien plus dangereuses que leurs cousines communes et à peine plus intelligentes. Au lieu d'une queue aussi hérissée qu'un porc-épic, les manticores du désert ont de grandes queues de scorpion, ce qui les oblige à s'approcher plus près et à tendre des embuscades astucieuses. Les manticores du désert sont connues pour leur égo et leurs tentatives constantes de surpasser les sphinx dans les territoires qu'elles ont choisis. Aucune tentative de ce type ne s'est jamais avérée fructueuse pour la manticore du désert.

MANTICORE DU DÉSERT

CRÉATURE 12

PEU COURANT GRANDE BÊTE

Perception +22 ; odorat (imprécis) 18 m, vision dans le noir

Langues commun, kéléshite, osirien

Compétences Acrobaties +22, Athlétisme +25, Discrétion +22, Duperie +22, Intimidation +26
For +7, **Dex** +2, **Con** +5, **Int** -2, **Sag** +2, **Cha** +4

CA 33 ; **Réf** +22, **Vig** +25, **Vol** +22

PV 270 ; **Immunité** poison

Bête indomptable ➤ **Fréquence** 1 fois/jour ;

Déclencheur. La manticore du désert est réduite à 0 PV ; **Effet.** La manticore du désert évite d'être assommée et reste à 1 PV, puis peut effectuer une Frappe de dard contre une créature dans sa zone d'allonge.

Vitesses 9 m, vol 12 m

Corps à corps ➤ mâchoires +25, **Dégâts** 4d8+10 perforants plus Empoignade

Corps à corps ➤ griffes +25 (agile), **Dégâts** 4d6+10 tranchants

Corps à corps ➤ dard +25 (allonge 3 m),

Dégâts 3d6+10 perforants plus venin de manticore

Dard de scorpion ➤ La manticore du désert effectue une Frappe avec son dard contre une créature prise par surprise. L'attaque injecte profondément son venin, infligeant 4d8 dégâts de poison supplémentaires et infligeant à la cible un malus de circonstances de -2 à son jet de sauvegarde initial contre le poison.

Venin de manticore (poison) ; **Jet de sauvegarde** Vigueur DD 32 ; **Durée maximale** 6 rounds ; **Stade 1** 3d8 de poison et drainé 1 (1 round) ; **Stade 2** 4d8 de poison et drainé 2 (1 round) ; **Stade 3** 5d8 de poison et drainé 3 (1 round).

Vol venimeux ➤ La manticore du désert Vole deux fois, laissant couler du venin de son dard. Elle choisit une créature qu'elle a survolée, qui est exposée au venin de manticore. La manticore du désert ne peut pas voler à plus de 18 m au-dessus de la cible, sinon le venin est trop dispersé pour faire effet.

Manticore bardée

Les manticores bardées sont des bêtes perfides et dangereuses, et le seul membre connu de l'espèce des manticores ayant la capacité innée de lancer des sorts. Heureusement, ces créatures sont incroyablement rares, on les trouve surtout près des champs de bataille et d'autres sources de métal travaillé, bien que des histoires racontent qu'une manticore bardée particulièrement intelligente a tenté d'établir son antre dans les profondeurs du Magaambya.

Contrairement aux autres membres de cette espèce, la manticore bardée a un visage qui ressemble à celui d'un humain et un torse recouvert d'écailles de différents métaux, dont la composition exacte dépend de son régime alimentaire. Grâce à ces matériaux, la plupart des manticores bardées sont capables de repousser à peu près tous les êtres qui tentent d'empiéter sur leur territoire, en particulier les félons

et autres créatures présentant des faiblesses à l'égard de métaux spécifiques. Les manticores bardées passent au crible les métaux obtenus sur leurs victimes, qu'il s'agisse de villageois locaux contraints de leur verser un tribut ou de voyageurs malchanceux, et recherchent les types les plus rares et les plus précieux pour les intégrer à leurs prochains repas.

Il s'agit également d'armures et d'armes gravées de runes qui confèrent à la manticoire bardée la capacité de lancer des sorts, bien que ceux-ci varient en fonction de la région habitée par la bête et du type de runes qu'elle consomme. Dans les rares régions où la magie est supprimée, une manticoire bardée ne pourra pas faire pousser ses écailles runiques, ce qui la rendra moins puissante que les autres manticores de son espèce. Le faire remarquer à une manticoire concernée se solde souvent par une mort prématurée sous ses griffes et ses épines, qui ne sont pas moins tranchantes en raison de l'absence d'enchantements.

MANTICORE BARDÉE

CRÉATURE 18

RARE GRANDE BÊTE

Perception +33 ; odorat (imprécis) 18 m, vision dans le noir

Langues commun, mwangi

Compétences Acrobaties +31, Artisanat +29, Athlétisme +35, Duperie +32, Intimidation +32, Nature +31

For +9, **Dex** +5, **Con** +6, **Int** +1, **Sag** +5, **Cha** +6

CA 42 ; **Réf** +30, **Vig** +32, **Vol** +29

PV 440 ; **Faiblesse** électricité 15

Renvoi de sorts ➤ **Déclencheur**. Un adversaire lance un sort qui cible la manticoire et nécessite un jet de sauvegarde ; **Effet**. La manticoire bénéficie d'un bonus de circonstances de +4 au jet de sauvegarde. Si elle réussit son jet de sauvegarde, elle peut choisir une créature dans un rayon de 9 m qui n'était pas ciblée par le sort à l'origine. Cette créature devient une nouvelle cible du sort et doit tenter son propre jet de sauvegarde contre le même DD.

Vitesses 12 m, vol 13,5 m

Corps à corps ➤ queue +33 (allonge 3 m, magique), **Dégâts** 3d10+15 perforants plus 1d12 d'électricité

Corps à corps ➤ griffes +33 (agile, magique), **Dégâts** 3d8+15 tranchants plus 1d12 d'électricité

À distance ➤ piquant +31 (facteur de portée 12 m, magique), **Dégâts** 3d8+15 perforants

Sorts innés primordiaux DD 40, attaque +35 ; **9° tempête furieuse** ; **8° éclairs multiples** ; **6° champ de fils barbelés**^{RdE}, **entraves végétales** ; **5° éclair** (à volonté), **épieu** (à volonté) ; **3° symbiose minérale** (à volonté) ; **Tours de magie (9°)** **aiguilles**^{RdE}, **détection du métal**^{RdE}, **piège de liane**

Arrangement des écailles ➤ La manticoire bardée fléchit les muscles sous ses écailles pour obtenir temporairement une meilleure protection. La manticoire bénéficie d'un bonus de circonstances de +2 à la CA et d'une résistance 15 aux dégâts de son choix entre contondants, perforants ou tranchants. Ces avantages durent jusqu'au début du prochain tour de la manticoire ou jusqu'à ce qu'elle utilise à nouveau Arrangement des écailles.

Piquants jumelés ➤ La manticoire bardée projette deux piquants de sa queue, ciblant jusqu'à deux créatures situées à moins de 6 m l'une de l'autre. Elle effectue une attaque à distance séparée contre chaque créature, ce qui compte comme une seule attaque pour le malus d'attaques multiples de la manticoire bardée, et ce dernier n'augmente pas tant qu'elle n'a pas effectué les deux attaques. Si la manticoire n'a ciblé qu'une seule créature et l'a touchée, cette créature subit les dégâts normaux d'un seul piquant, mais subit également une faiblesse 15 aux dégâts d'électricité jusqu'à ce que les piquants soient retirés par une action Interagir.

Revêtement métallique. Les attaques à mains nues d'une manticoire bardée (y compris ses piquants) comptent comme de l'adamantium, du fer froid, de l'aubargent et de l'argent.

RÉCUPÉRATION DE LINGOTS

Les écailles d'une manticoire bardée décédée peuvent être récupérées, ce qui permet d'obtenir plusieurs lingots de métal (généralement 1 lingot d'adamantium, 5 lingots de fer froid, 1 lingot d'aubargent et 5 lingots d'argent). Ses sorts innés sont gravés sur le métal qui recouvre sa queue, généralement de l'aubargent. On considère qu'il s'agit d'inscriptions magiques pour Apprendre ces sorts.



MANTICORE BARDÉE



Avant-propos :
ma quête
des Gardiens

Le Zootrope
et son équipage

Techniques
et astuces

Services
et équipement

Ménagerie de
Golarion

Ajustements
des créatures

A

B

C

D

E

F

G

H

L

M

O

P

R

S

T

Les Gardiens
de la nature

Épilogue :
la conclusion
d'un voyage

Glossaire et index



DÉPENSES D'OR INUTILES

L'or. Je ne vois pas pourquoi on en fait tout un plat lorsque vous essayez de le manger. Je crois avoir vu un jour un dignitaire en visite offrir à notre matriarche des ravioles saupoudrées d'or. Mais pourquoi ne pas l'utiliser pour acheter quelque chose de plus savoureux ou de plus nourrissant, comme un navet ? On pourrait obtenir beaucoup de navets contre une bouteille de flocons d'or.



MARP

Alors que de nombreuses créatures sont avides d'or, le marp à fourrure bleue se nourrit littéralement de ce métal précieux qui constitue un élément essentiel de son régime alimentaire. Bien que quelques familles de marps vivent près de gisements d'or naturels, la plupart des sources d'or sont déjà sous le contrôle d'autres créatures. Par conséquent, les marps survivent généralement en s'attirant les bonnes grâces de ces créatures. Une fois qu'elles se sont habituées à leur présence, les marps recueillent le plus d'or possible.

Même les marps les plus affamés demandent d'abord l'autorisation : les méthodes diffèrent selon les régions mais elles sont rarement plus complexes que de lever les bras au ciel en demandant « de l'or ? » d'une voix plaintive. Les marps considèrent ces demandes préalables comme vertueuses mais pour eux, l'or est une denrée alimentaire essentielle et non un bien commercial. Ainsi, ils voleront de l'or si on le leur refuse, considérant que c'est justifié, de la même manière que l'on peut voler du pain quand on a faim. Cela dit, les marps tentent généralement de gagner leur vie en aidant les prospecteurs ou les détecteurs de fausse monnaie, pour lesquels leur perception aiguë de l'or les rend tout à fait aptes.

Les marps s'engagent rarement dans des combats directs, préférant s'enfuir en cas d'attaque. Les rares fois où ils rencontrent d'autres créatures qui se nourrissent également de minéraux, ils sont généralement prêts à conclure un accord commercial équitable.

L'odeur du plomb et le contact avec ce métal dégoûtent les marps. Si un marp acquiert du plomb, les autres ne l'approchent plus et le tiennent à l'écart. Une seule pièce de plomb dans un sac d'or suffit à le protéger contre le vol, ce qui en fait un moyen de dissuasion efficace dans les régions fréquentées par les marps.

MARP

CRÉATURE 4

PETITE BÊTE

Perception +12 ; perception de l'or (imprécis) 18 m, vision dans le noir

Langues commun, féérique

Compétences Acrobaties +12, Athlétisme +10, Duperie +13, Larcin +12

For +4, **Dex** +4, **Con** +2, **Int** -2, **Sag** +2, **Cha** +5

Perception de l'or. Les marps peuvent détecter toute accumulation d'or à portée. Ils peuvent également évaluer avec précision la pureté de l'or en le touchant.

CA 20 ; **Réf** +14, **Vig** +10, **Vol** +10

PV 48

Retraite panique ➤ **Déclencheur.** Le marp subit les dégâts d'une Frappe au corps à corps ;

Effet. Le marp lâche les objets qu'il tient dans ses mains, puis Escalade ou Marche rapidement sur une distance maximale de 4,5 m.

Vitesses 7,5 m, escalade 4,5 m

Corps à corps ➤ mâchoires +12, **Dégâts** 2d6+6 perforants

De l'or ? (audible, émotion, linguistique, mental) ➤ Le marp demande de l'or à toutes les créatures dans un rayon de 9 m. Chaque cible doit effectuer un jet de Volonté DD 22. En cas d'échec, elle doit prendre sur elle les objets de valeur en or et les laisser tomber pour une action libre.

Succès critique. La cible peut refuser la demande mais elle peut aussi choisir de donner volontairement n'importe quelle quantité d'or. Le cas échéant, elle gagne un bonus de statut de +1 au prochain jet de sauvegarde qu'elle effectue au cours de la minute qui suit et elle est immunisée contre Larcin en détalant pendant 1 min.

Succès. La cible peut refuser la demande.

Échec. La cible doit laisser tomber des pièces, des bijoux en or ou d'autres objets d'une valeur de 20 po.

Échec critique. Comme l'échec, mais d'une valeur de 40 po.

Larcin en détalant (déplacement, manipulation) ➤➤ Le marp court et tente d'arracher une bourse, un pendentif ou un autre objet de ce type. Il Marche rapidement sur une distance maximale égale à sa Vitesse et il peut traverser les espaces occupés par des ennemis pendant ce déplacement. Il tente ensuite de voler des objets de valeur à la cible qui doit effectuer un jet de Réflexes DD 22.

Succès. Le marp ne parvient pas à voler quoi que ce soit à la cible.

Échec. Le marp vole à la cible un objet en or ou contenant de l'or. Il ne peut pas voler les objets que la créature tient dans ses mains ou qui sont attachés de façon permanente. Si l'objet contient du plomb, le marp le laisse tomber aux pieds de la cible. Après avoir volé l'objet (ou l'avoir laissé tomber), le marp Marche rapidement sur une distance maximale égale à sa Vitesse.

MJOLGAT

Au cours des millénaires pendant lesquels ils ont exploité les riches gisements de minerais de la chaîne Brisée, les nains de Fort Dongun ont découvert le robuste mjolgat, une bête dont l'étrange et incroyable odorat lui permet de flairer les minerais. Aujourd'hui encore, les nains de tout Golarion élèvent des mjolgats pour en faire leurs compagnons ou des animaux de trait, et les dressent à localiser les métaux précieux cachés sous la surface. Certains nains intrépides dressent les mjolgats pour les monter mais ceux assez courageux pour les chevaucher doivent souvent se boucher les oreilles car ces créatures poussent d'horribles cris lorsqu'elles sont menacées.

D'un tempérament qui n'a rien à envier à celui des nains, les mjolgats ont sur le crâne une épaisse et large crête qui ressemble à la tête d'un marteau de guerre géant. Alors que le reste de leur tête ressemble à un croisement entre un éléphant et un yack (avec un groin allongé, un museau semblable à celui d'un rongeur et deux paires de cornes), leur corps ressemble à celui d'un sanglier trapu. Une épaisse crinière de fourrure brune recouvre leur cou massif qui se développe et se renforce au cours de leur vie pour supporter le poids de la crête osseuse massive au sommet de leur tête. Les jeunes mjolgats n'ont souvent pas la force nécessaire et marchent à reculons en laissant traîner leur tête jusqu'à ce qu'ils parviennent à tenir le cou droit. Un nain malchanceux est souvent comparé à un jeune mjolgat incapable de lever la tête du sol.

MJOLGAT

PETITE BÊTE

Perception +15 ; perception du minerai (précis) 18 m, vision dans le noir

Compétences Athlétisme +10, Intimidation +12, Survie +10

For +5, **Dex** +2, **Con** +4, **Int** -3, **Sag** +2, **Cha** -2

Perception du minerai. Un mjolgat peut détecter les gisements de métaux précieux non raffinés grâce à son groin puissant. La terre et la pierre n'empêchent pas le mjolgat de sentir les gisements profondément enfouis dans le sol.

CA 21 ; **Réf** +8, **Vig** +14, **Vol** +8

PV 60

Protection frontale ➤ **Déclencheur.** Une créature que le mjolgat voit le prend pour cible avec une attaque ; **Effet.** Le mjolgat positionne sa crête face au danger, ce qui lui confère un bonus de circonstances de +2 à la CA contre l'attaque ayant déclenché cet effet.

Vitesse 6 m

Corps à corps ➤ crête osseuse +10, **Dégâts** 2d10+7 contondants

Corps à corps ➤ sabot +12, **Dégâts** 2d6+4 contondants

Brise-roche. Lorsque le mjolgat inflige des dégâts à un objet (comme un bouclier ou un gisement de minerai), il double les dégâts.

Cri percutant ➤➤ (audible, émotion, mental, terreur). Le mjolgat pousse un cri terrifiant avant de cogner sa tête contre le sol. Les créatures dans un rayon de 9 m autour de lui doivent tenter un jet de Volonté DD 21. Quel que soit le résultat de la sauvegarde, elles sont ensuite immunisées contre le Cri percutant.

Succès critique. La cible n'est pas affectée.

Succès. La cible est effrayée 1.

Échec. La cible est effrayée 2.

Échec critique. La cible est effrayée 3 et en fuite pendant 1 round.

Sonné. Si le mjolgat obtient un échec critique sur une attaque de crête osseuse, il est étourdi 1 et stupéfié 1 pendant 1 round.

Tête de marteau ➤➤ (attaque). Le mjolgat se cabre sur ses pattes arrière pour écraser un ennemi avec sa crête d'os dentelée. Le mjolgat fait une Frappe de crête osseuse. En cas de Frappe réussie, il inflige un dé de dégâts supplémentaire. Cela compte comme deux attaques dans le calcul du malus d'attaques multiples du mjolgat.



BERGERS HURLANTS

Si les mjolgats sont excellents pour localiser le minerai, leurs sabots trapus ne sont absolument pas adaptés pour l'extraire. Par conséquent, les mjolgats ont tendance à se nourrir uniquement de dépôts de minerais qui affleurent à la surface. Cependant, de nombreux dresseurs de mjolgats affirment que ces bêtes à l'état sauvage ont une étrange tendance à mener des créatures fouisseuses, comme les écureuils des cavernes taldoriens et les magnégors, vers les gisements de minerai qu'ils ont déjà reniflés, puis à hurler pour inciter les créatures terrorisées à déterrer plus de nourriture. J'ai vu plusieurs dresseurs de mjolgats avisés qui ont su tirer parti de cet instinct, dénichant ainsi des richesses considérables, mais aussi parfois de graves dangers.



Avant-propos :
ma quête
des Gardiens

Le Zootrope
et son équipage

Techniques
et astuces

Services
et équipement

Ménagerie de
Golarion

Ajustements
des créatures

A

B

C

D

E

F

G

H

L

M

O

P

R

S

T

Les Gardiens
de la nature

Épilogue :
la conclusion
d'un voyage

Glossaire et index



LES RUCHES DE RONGEURS ÉBLOUISSANTS

Une ruche peut facilement atteindre un hectare de superficie dès le mois qui suit l'apparition d'une nuée. Elle se compose de centaines de tunnels d'une dizaine de centimètres de large et de plusieurs grandes salles pour dormir, stocker la nourriture et protéger la reine et sa portée. Les minuscules trous qui criblent les tunnels près de la surface permettent aux rayons de soleil de s'infiltrer à l'intérieur, et les rongeurs éblouissants peuvent refléter cette lumière dans les yeux des prédateurs fousseurs.

NUÉE DE RONGEURS ÉBLOUISSANTS

Ces petits rongeurs tenaces se déplacent en nuées massives à travers le désert, utilisant le soleil à la fois comme bouclier et comme arme au cours de leurs longues marches. Contrairement aux autres rongeurs, les rongeurs éblouissants sont eusociaux, ce qui fait qu'ils se comportent davantage comme des insectes que comme des rongeurs. Seule la reine peut se reproduire et elle est farouchement protégée pour cette raison. Cette structure sociale leur permet d'attaquer violemment et d'agir comme une seule unité. Chacun des rongeurs a également un rôle spécifique au sein de la famille et de la nuée. Les rongeurs ouvriers se rassemblent pour creuser lorsqu'ils sont dans leur ruche, mais ils servent également de bouclier pour protéger les rongeurs combattants plus précieux lorsqu'ils sortent en nuées.

Les rongeurs éblouissants passent la majeure partie de leur vie sous terre à creuser des tunnels complexes en quête de nourriture. Cependant, dans les déserts hostiles de Thuvie, la nourriture peut être rare. Une famille de rongeurs éblouissants abandonne sa ruche et entreprend de rudes expéditions longues de plusieurs jours à la recherche d'un territoire qui puisse assurer la subsistance de la reine suffisamment longtemps pour qu'elle engendre une portée. Ces expéditions peuvent avoir lieu jusqu'à trois fois par an, en fonction des ressources et de l'impact des saisons sur celles-ci. En dehors de ces migrations locales, les nuées ne quittent leur ruche que pour repousser une menace importante envers la reine.

Les rongeurs éblouissants présentent des caractéristiques anatomiques inhabituelles et magnifiques. Leur peau, bien que douce, est extrêmement réfléchissante, ce qui a une double utilité pour les rongeurs puisqu'elle peut à la fois refléter les rayons du soleil pour améliorer leur thermorégulation et les concentrer sur les menaces, en particulier lorsque plusieurs rongeurs œuvrent ensemble. Le scintillement d'une nuée de rongeurs en migration est visible de loin. Plutôt que d'inciter à s'en rapprocher, cette manifestation évidente signale aux prédateurs potentiels de rester à l'écart.

Leur peau douce et réfléchissante est convoitée dans les milieux aisés depuis peu. Bien que la chasse de ces petites créatures pour leur peau soit extrêmement compliquée et dangereuse, les chasses sont plus fréquentes, étant donné le prix élevé que l'on peut en tirer. Même si ces rongeurs occupent une niche écologique unique, de nombreux agriculteurs sont plus qu'heureux de débarrasser leurs champs de ces animaux voraces et indiquent souvent aux chasseurs locaux les ruches à proximité.

NUÉE DE RONGEURS ÉBLOUISSANTS

CRÉATURE 11

TRÈS GRANDE ANIMAL NUÉE

Perception +22 ; perception des vibrations (précis) 18 m

Compétence Athlétisme +16

For -2, **Dex** +7, **Con** +5, **Int** -5, **Sag** +5, **Cha** -4

CA 29 ; **Réf** +21, **Vig** +24, **Vol** +18

PV 140 ; **Immunités** esprit de la nuée, précision ; **Résistances** contondant 5, perforant 10, tranchant 10 ; **Faiblesses** dégâts de zone 5, dégâts d'éclaboussure 5

Insensible à la douleur ➤ **Déclencheur**. La nuée de rongeurs éblouissants subit le coup critique d'une Frappe ; **Effet**. Les rongeurs ouvriers deviennent insensibles à la douleur et bondissent vers l'avant. La nuée gagne 10 points de vie temporaires qui durent 1 round.

Peau réfléchissante (aura, lumière, visuel) 3 m. Les autres créatures dans l'aura sont éblouies. L'aura s'active automatiquement lorsque la nuée est dans une zone de lumière vive et se désactive dans les zones de ténèbres ou de lumière faible.

Vitesses 9 m, creusement 9 m

Nuée de morsures ➤ Chaque ennemi dans l'espace de la nuée subit 2d6 dégâts perforants (jet de Réflexes basique DD 30).

Réverbération focalisée ➤➤ (feu, lumière) ; **Conditions**. La nuée de rongeurs éblouissants est dans une zone de lumière vive ; **Effet**. Les rongeurs se positionnent tous simultanément pour concentrer la lumière en un faisceau élargi, infligeant 6d12 dégâts de feu à toutes les créatures dans un cône de 9 m (jet de Réflexes basique DD 30). Une créature qui rate son jet de sauvegarde est également aveuglée pendant 1 round (ou 1 min en cas d'échec critique). La nuée ne peut plus utiliser Réverbération focalisée pendant 1d4 rounds.



Les oiseaux élémentaires et le pouvoir de la tempête

Les éléments ont une vie propre. J'ai toujours pensé que les oiseaux incarnaient particulièrement bien ces éléments : phénix, oiseaux-tonnerre et faucons-marées, pour n'en citer que quelques-uns, mais ces créatures sont tellement différentes les unes des autres. Les oiseaux élisent domicile dans des habitats variés et abordent la vie avec des philosophies si contrastées qu'il est rare qu'ils se rencontrent sans se battre.

Ma question, cher lecteur, a toujours été de savoir quel était le lien entre ces oiseaux. La plupart des sources affirment qu'il ne fait aucun doute que ces trois créatures ont un ancêtre commun. Quelle peut être cette créature ? Et vit-elle encore ?

La fureur du passé

Pour trouver la réponse, je devais remonter aux points communs de ces oiseaux. Le Zootrope ne pouvait pas nous faire remonter le temps, mais mes études le pouvaient, et j'ai rapidement découvert plusieurs similitudes dans quelques mythes de la création. Autrefois, on disait que le monde était soumis à une tempête éternelle. Les volcans crachaient du feu dans le ciel, les éclairs se propageaient entre des nuages de cendres et le vent charriait des éclats de glace tranchants. C'est la tempête qui a donné naissance à toutes les autres tempêtes. Cette tempête primordiale serait-elle le lieu de naissance de l'espèce d'oiseau élémentaire à partir de laquelle les autres ont évolué ?

J'ai cherché dans les volcans les créatures connues sous le nom de faucons du chaos, attendant qu'une éruption violente me donne un aperçu du monde du passé. C'est dans les montagnes de Kullan Dei que je l'ai enfin trouvé.

Du chaos à la création

Nous sommes arrivés après le début de l'éruption d'un des sommets. L'air était chargé de cendres et très turbulent, ce qui nous obligeait à rester à une distance considérable du volcan en activité. En vérité, ces cieux n'étaient pas un endroit pour les mortels, et même les pentes couvertes de cendres dégageaient une chaleur mortifère qui transformait la pluie en volutes de vapeur.

Nous avons vu un amas de magma se durcir en une larme rocheuse avant d'être projeté en l'air, décrivant un arc de cercle et passant à côté de nous. Un éclair a détruit le rocher, transformant le ciel cendré en une étendue blanche, à l'exception de la silhouette des ailes repliées. Nous ne saurons jamais si le grand oiseau nous sauvait du danger ou s'il voulait juste s'amuser, mais je savais que c'était un faucon du chaos.

Alors que les projections du feu de la terre se calmaient, les conditions climatiques autour de nous s'apaisaient, et j'ai tout de suite compris comment chacun des oiseaux élémentaires s'était imposé. Le feu brûlait la terre sous nos pieds, éliminant toute végétation et évaporant les ruisseaux et les étangs : il rappelait la chaleur brûlante du soleil du désert sous lequel le phénix renaît. Cette chaleur ardente a entraîné la formation de vastes nuages d'orage. Ils tourbillonnaient au sommet des montagnes, le vent aussi déchaîné que dans les meilleurs sites de nidification des oiseaux-tonnerre. Les cendres encore en suspension dans l'air se sont gorgées d'eau et un orage a éclaté. L'eau s'est accumulée sur le sol refroidissant, créant des ruisseaux, puis des rivières, se jetant finalement dans la mer vers le royaume des faucons-marées. Chaque élément avait créé son propre habitat, et dans chacun d'eux je pouvais voir l'esprit d'un oiseau élémentaire.



PROLIFÉRATION DANS LE CHAOS

S'il est bien établi que les faucons du chaos ont une grande capacité de destruction, en particulier dans les zones géologiquement actives (Aras & Kirisiel, III), il semble que cette destruction favorise une véritable régénération de leurs habitats respectifs. D'abord, en éliminant les pousses stagnantes par la flamme, puis en enrichissant le sol par la foudre (voir le rapport Lepidstadt), et enfin en apportant la pluie nourricière. Un article suivant devrait examiner les espèces qui suivent l'émergence d'un faucon du chaos afin d'identifier les traits communs, bien que la rareté des oiseaux... hum...

OISEAU ÉLÉMENTAIRE, FAUCON DU CHAOS

Les conditions météorologiques extrêmes qui donnent naissance aux faucons du chaos leur confèrent un ensemble de capacités que l'on ne retrouve pas chez les autres oiseaux élémentaires. Pour eux, la foudre est aussi naturelle que le feu et la chaleur aussi confortable que le froid. La grande variété de leurs attaques les rend dangereux, même pour les personnes bien préparées.

Comme leurs cousins élémentaires, les faucons du chaos sont souvent les annonciateurs des tempêtes. Ils sont également considérés comme des présages d'activité volcanique, car ils parcourent de grandes distances pour jouer et danser lors de l'éruption qui en résultera. Entre cette association et leur tendance à faire pleuvoir du feu et de la glace, leur présence est considérée comme dangereuse par les communautés voisines.

Heureusement, les faucons du chaos sont des oiseaux solitaires qui préfèrent rester à l'écart du tumulte de la civilisation. Ils nichent dans les cheminées volcaniques ou dans les zones d'activité géothermique, comptant sur la chaleur de la terre pour couvrir leurs œufs tout en chassant dans les environs. À moins que leur tranquillité ne soit perturbée ou que leur sécurité ne soit menacée, il est peu probable qu'ils s'attaquent aux créatures qui évoluent dans leur habitat.

FAUCON DU CHAOS

CRÉATURE 10

RARE TRÈS GRANDE AIR BÊTE EAU ÉLECTRICITÉ FEU

Perception +18 ; vision dans le noir, vision malgré la tempête

Langues commun, sussuran

Compétences Acrobaties +22, Athlétisme +19, Discrétion +19, Nature +19

For +5, **Dex** +7, **Con** +3, **Int** +4, **Sag** +4, **Cha** +3

Vision malgré la tempête. Le vent, les précipitations et les nuages n'altèrent pas la vision d'un faucon du chaos ; il ignore l'état masqué provoqué par des tempêtes, de la brume, des précipitations et autres.

CA 29 ; **Réf** +22, **Vig** +19, **Vol** +16

PV 180 ; **Résistances** feu 10, électricité 10, froid 10

Nexus de tempête (aura, primordiale) 4,5 m, 3d6 de feu, jet de Réflexes basique DD 26. Le faucon du chaos est environné d'un nuage de cendres volcaniques parcouru d'éclairs, tandis qu'il s'enflamme à certains endroits et se couvre de glace à d'autres. Un faucon du chaos peut changer le type de dégâts de cette aura en froid, en électricité ou en feu par une action dotée du trait concentration.

Vitesses 7,5 m, vol 15 m

Corps à corps ♦ bec +21 (allonge 3 m),

Dégâts 3d10+10 perforants

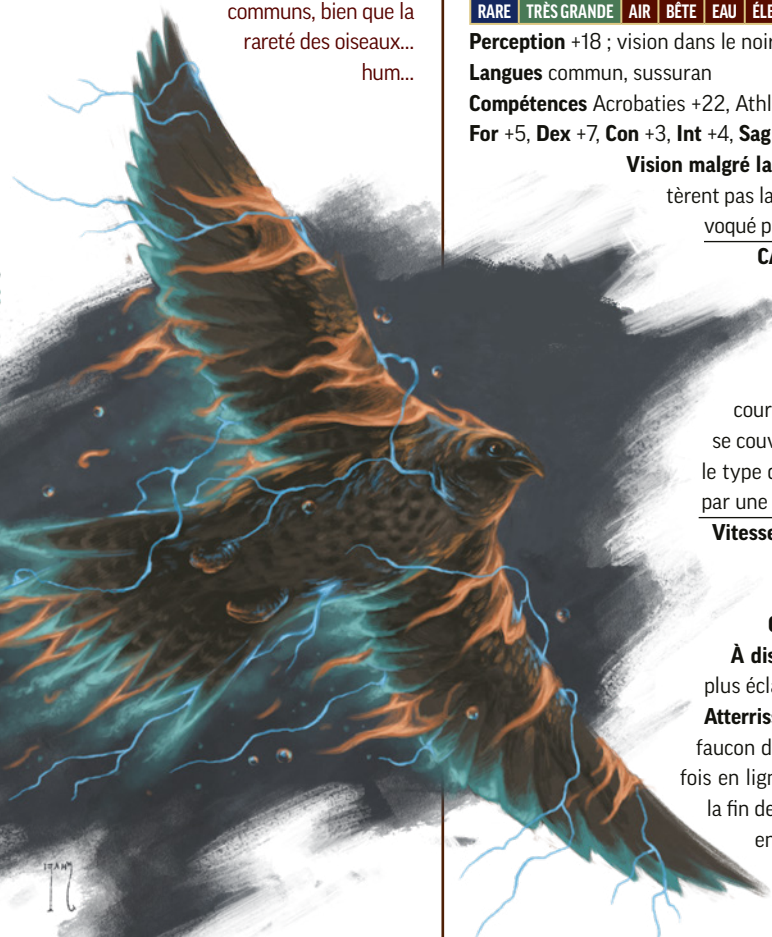
Corps à corps ♦ serre +21 (agile), **Dégâts** 3d6+10 tranchants

À distance ♦ éclair +23 (portée 36 m), **Dégâts** 6d6 de feu plus éclair de tempête

Atterrissage en piqué ♦♦ (feu, primordiale, terre) **Conditions.** Le faucon du chaos est en Vol ; **Effet.** Le faucon du chaos Vole deux fois en ligne droite. S'il atteint le sol ou un objet solide similaire à la fin de ce déplacement, son atterrissage fracasse cette surface en éclats tranchants et en gouttelettes de pierre fondue infligeant 4d6 dégâts de feu et 3d8 dégâts perforants (jet de Réflexes basique DD 26) à toutes les autres créatures dans un rayon de 6 m.

Éclair de tempête. La Frappe d'éclair du faucon du chaos inflige toujours le type de dégâts de son aura de nexus de tempête.

Tempête éclair ♦ (air, eau, primordiale). L'eau se condense autour des particules de cendres dans l'aura de 4,5 m du faucon du chaos, projetant une pluie battante sur tout ce qui se trouve en dessous. Les créatures situées dans cette zone doivent réussir un jet de Réflexes DD 26 ou être poussées de 6 m vers le bas, tombant à terre si elles commencent ou terminent ce déplacement au sol.



OISEAU-LYRE VIRTUOSE

Les oiseaux-lyres virtuoses constituent un excellent exemple de la façon dont des animaux élevés pour tenir un rôle particulier peuvent regagner leur liberté et devenir des nuisibles. Une petite équipe d'apprentis mages a créé les premiers oiseaux-lyres virtuoses dans le cadre de leur mémoire de fin d'études, dans le but de créer un familier qui pourrait mieux aider à lancer des sorts. Le mimétisme vocal de ces oiseaux leur permettait effectivement de s'harmoniser avec les incantateurs auxquels ils étaient liés. Cependant, les progrès initiaux étaient lents et les étudiants impatients ont choisi d'améliorer à la hâte les pouvoirs des oiseaux en utilisant une magie expérimentale avant la date limite de leur thèse. Malheureusement, le nouveau mimétisme vocal des spécimens était tel qu'ils pouvaient reproduire des incantations aussi facilement que n'importe quel autre son qu'ils entendaient. Les oiseaux-lyres virtuoses se sont rapidement évaporés, téléportés hors de leur cage ou ont envoûté leurs gardiens pour qu'ils les libèrent. Ils se sont ensuite enfuis dans la nature et prospèrent depuis.

Les oiseaux-lyres virtuoses utilisent leurs pouvoirs d'incantation principalement pour faire des farces et tromper l'ennui. Ils ont tendance à se déplacer par paires, mais lorsque ces paires se rassemblent en grandes volées, leur espièglerie et leur plaisir peuvent rapidement devenir dangereux.

OISEAU-LYRE VIRTUOSE

CRÉATURE 6

TRÈS PETITE BÊTE

Perception +14

Compétences Acrobaties +15, Arcanes +14, Discrétion +12, Représentation +16

For +4, **Dex** +5, **Con** +2, **Int** +3, **Sag** +2, **Cha** +4

CA 24 ; **Réf** +17, **Vig** +9, **Vol** +14

PV 65

Contre-mélodie (audible, magique) ; **Déclencheur**. Un adversaire à 18 m ou moins Lance un sort ; **Effet**. L'oiseau-lyre virtuose fait un test de contre contre le sort déclencheur (modificateur de contre +14).

Vitesses 4,5 m, vol 18 m

Corps à corps bec +12 (finesse), **Dégâts** 2d8+4 perforants

Corps à corps serres +12 (agile, finesse), **Dégâts** 2d6+4 perforants

Sorts spontanés arcaniques DD 24, attaque +16 ; **3^e barrage**

de force, hypnotiser ; **2^e souffle de feu, fracassement** ;

1^{er} injonction, terreur, bourrasque ; **Tours de magie**

(3^e) porte-voix (Les SdM p. 128), hébètement, chimère, enflammer, projectile télékinésique

Harmonie arcanique (arcanique, audible) ; **Effet**.

L'oiseau-lyre virtuose chante un trille subtil que d'autres peuvent utiliser pour embellir leur magie.

Le prochain oiseau-lyre virtuose qui Lance un sort dans un rayon de 18 m autour du premier oiseau-lyre qui a utilisé Harmonie arcanique choisit l'un des deux avantages suivants, après quoi l'Harmonie arcanique prend fin.

- Le sort bénéficie d'un bonus de statut de +2 aux dégâts par rang du sort.
- L'une des cibles du sort subit un malus de statut de -2 au jet de sauvegarde contre le sort.

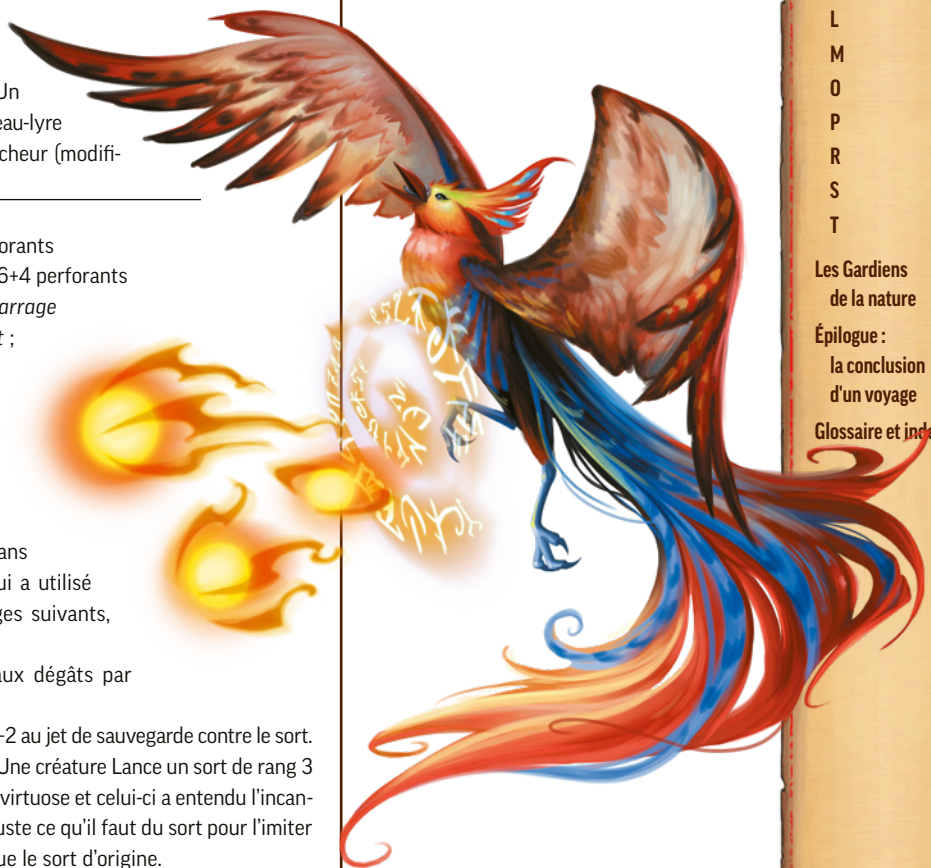
Imitation de sort Fréquence 1 fois/jour ; **Conditions**. Une créature Lance un sort de rang 3 ou moins depuis la fin du dernier tour de l'oiseau-lyre virtuose et celui-ci a entendu l'incantation du sort ; **Effet**. L'oiseau-lyre virtuose apprend juste ce qu'il faut du sort pour l'imiter et le lancer ce tour-ci, en utilisant autant d'actions que le sort d'origine.

Incantation chantée. La magnifique maîtrise vocale de l'oiseau-lyre virtuose lui permet de lancer des sorts en chantant uniquement. Bien qu'il doive être capable de vocaliser pour Lancer un sort, il n'a pas besoin de faire de gestes, ce qui supprime le trait manipulation de tout sort qu'il lance. S'il Lance un sort avec le trait linguistique (généralement avec son Imitation de sort), il peut Lancer ce sort en commun, même si l'oiseau ne comprend pas vraiment cette langue.



CONTRÔLE DU TON

J'ai eu l'occasion d'observer un oiseau-lyre pendant qu'il lançait un sort et j'ai remarqué que s'il peut, de toute évidence, imiter des incantations, ce n'est pas la seule chose qu'il sait faire. La plupart des lanceurs de sorts doivent faire des gestes pour lancer leurs sorts (un petit doigt tendu ici ou un ample crochet du bras là), mais ces oiseaux-lyres utilisent plutôt un trille secondaire pour construire ces éléments de leurs sorts ! Je me demande si je peux apprendre quelque chose d'eux pour améliorer ma magie des vagues.



Avant-propos :
ma quête
des Gardiens

Le Zootrope
et son équipage

Techniques
et astuces

Services
et équipement

Ménagerie de
Golarion

Ajustements
des créatures

A

B

C

D

E

F

G

H

L

M

O

P

R

S

T

Les Gardiens
de la nature

Épilogue :
la conclusion
d'un voyage

Glossaire et index



COMME UN PAPILLON ARCANIQUE À LA LUMIÈRE ÉTERNELLE

On trouve des papillons arcaniques dans tout Golarion, mais ils sont beaucoup plus fréquents dans les régions où la magie est très utilisée. Certaines académies et bibliothèques arcaniques abritent des colonies qui se comptent par milliers. Chaque fois qu'une nouvelle institution d'études magiques voit le jour, ce n'est qu'une question de temps avant que les papillons arcaniques ne la découvrent et commencent à y migrer.

Cela dit, certaines institutions ont transformé ce désagrément en service, en créant des espaces de nidification et en récoltant la soie fine et magique que les vers arcaniques tissent pour créer leurs cocons. J'ai toujours cette jolie pochette que le Dr Mogodi m'a offerte pour mon diplôme !

PAPILLON ARCANIQUE

À première vue, les papillons arcaniques semblent être des larves blanches sans intérêt, mais leur capacité à sentir et à consommer de la magie devient rapidement évidente. Ils se développent rapidement, dévorant le pouvoir des abris de sorcier, des études d'arcanistes et des clairières magiques à une vitesse alarmante avant de filer leur cocon et d'en émerger sous la forme de magnifiques papillons arcaniques aux couleurs très variées. Certains ont un penchant pour des types de magie particuliers, comme les sorts de feu ou la magie primordiale.

Ver arcanique

Ces larves grises rampent par terre, poussées par leur instinct de se nourrir de magie.

VER ARCANIQUE

CRÉATURE 4

TRÈS PETITE ANIMAL

Perception +10 ; **sens arcanique** (précis) 18 m

Compétences Acrobaties +10, Arcanes +12, Discrétion +9

For +2, **Dex** +4, **Con** +3, **Int** -5, **Sag** +1, **Cha** +0

Sens arcanique. Un ver arcanique peut sentir les sources de magie à la portée indiquée comme s'il possédait le sort inné constant *détection de la magie* de rang 4.

CA 20 ; **Réf** +14, **Vig** +11, **Vol** +6

PV 45 ; **Résistance** arcanovore

Arcanovore. Un ver arcanique a une résistance de 5 contre tous les dégâts causés par les sorts.

Vitesse 6 m

Corps à corps ♦ mandibules +8, **Dégâts** 2d6+2 perforants plus Consommation arcanique

Arcanotaxie ♦ **Conditions.** Le ver arcanique a détecté une source de magie avec son sens arcanique ; **Déclencheur.** Le tour du ver arcanique commence ; **Effet.** Le ver arcanique Marche rapidement jusqu'à sa Vitesse vers la source de magie la plus proche qu'il peut détecter.

Consommation arcanique ♦ Le ver arcanique tente de consommer la magie d'un effet magique adjacent ou d'un objet magique non surveillé. Il tente un test de contre contre la cible avec un modificateur de +11. En cas de succès, l'effet magique prend fin. Un objet magique devient un objet normal pendant 1 round. Le ver arcanique gagne 2d8 points de vie.

Papillon arcanique

Après avoir consommé une quantité suffisante de magie, un ver arcanique tisse un cocon de soie magiquement infusé et se métamorphose en son imago.

PAPILLON ARCANIQUE

CRÉATURE 8

PETITE ANIMAL

Perception +19 ; **sens arcanique** (précis) 36 m

Compétences Acrobaties +16, Arcanes +18, Discrétion +14

For +3, **Dex** +6, **Con** +3, **Int** -4, **Sag** +1, **Cha** +2

Sens arcanique. Comme le ver arcanique.

CA 27 ; **Réf** +16, **Vig** +19, **Vol** +11

PV 105 ; **Immunité** arcanovore avancé

Arcanovore avancé. Un papillon arcanique a une résistance de 10 contre tous les dégâts causés par les sorts. Il est immunisé contre un type d'énergie qu'il a le plus consommé en tant que ver arcanique, généralement l'acide, le froid, l'électricité, le feu ou le son.

Vitesses 6 m, vol 12 m

Corps à corps ♦ trompe +13, **Dégâts** 2d10+9 perforants plus Consommation arcanique

À distance ♦ éclair arcanique +13 (portée 9 m), **Dégâts** 2d8+6 des dégâts d'énergie auxquels le papillon arcanique est immunisé.

Arcanotaxie ♦ Comme le ver arcanique, mais le papillon peut Voler en plus de Marcher rapidement.

Brise de poussière arcanique ♦♦ En quelques battements d'ailes, le papillon arcanique expulse de la poussière d'écailles magiques dans un cône de 9 m. Cela inflige 10d6 dégâts du type contre lequel le papillon est immunisé (jet de Vigueur basique DD 23). Il ne peut pas utiliser à nouveau ce pouvoir pendant 1d4 rounds.

Consommation arcanique ♦ Comme le ver arcanique, mais avec un modificateur de contre de +16.

PAPILLON ARCANIQUE

PÊCHEUR CÉLESTE

Le pêcheur céleste est un prédateur aérien inhabituel que l'on trouve principalement dans les régions de jungle tropicale, mais que l'on voit parfois loin au nord jusqu'en Varisie. Les naturalistes pensent qu'il s'agit d'un parent éloigné de la méduse qui a évolué de façon à former une nouvelle niche écologique suite à une exposition prolongée aux énergies élémentaires du plan de l'air. Le fait que les pêcheurs célestes les plus grands et agressifs se trouvent à proximité de zones de forte concentration d'air élémentaire (et seraient originaires de ces endroits), comme dans les Hautes Terres de Terwa au Garund ou autour de l'Œil d'Abendego, renforce encore cette théorie.

En apparence, le pêcheur céleste ressemble à une énorme méduse dont les nombreuses vrilles pendent sous son corps bulbeux transparent. Bien que son apparence soit difficile à déterminer avec précision, car sa forme transparente naturelle est presque totalement invisible, l'intérieur de son corps renferme un système chimique complexe qui produit des gaz plus légers que l'air, des toxines paralysantes et des enzymes mangeuses de chair. Ces enzymes sont très puissantes et souvent recherchées par les toxicologues en raison de leurs propriétés uniques. La créature chasse en planant juste au-dessus de la canopée de la forêt, en utilisant des amas semblables à des yeux à l'extrémité de ses tentacules comme une sorte de périscope à l'envers. Lorsqu'elle repère une proie, elle flotte à proximité et attend le moment opportun pour la piquer. Puis, alors que la paralysie fait effet, le pêcheur céleste hisse son repas dans le ciel pour le consommer lentement. À l'intérieur, des enzymes décomposent les victimes mortes ou paralysées en une bouillie sanguinolente.

Un pêcheur céleste récemment nourri peut toujours être rapidement identifié grâce aux boucles de sang qui circulent dans son corps : un spectacle magnifique, bien qu'effrayant.

PÊCHEUR CÉLESTE

CRÉATURE 11

TRÈS GRANDE ANIMAL

Perception +18 ; vision dans le noir

Compétences Acrobaties +21, Athlétisme +21, Discrétion +23

For +5, **Dex** +7, **Con** +7, **Int** -4, **Sag** +0, **Cha** -3

CA 30 ; **Réf** +22, **Vig** +22, **Vol** +15

PV 200 ; **Immunité** précision ; **Résistances** contondant 14, poison 14 ;

Faiblesses perforant 7, tranchant 7

Transparence. À moins qu'il ne se soit nourri récemment, le pêcheur céleste est naturellement invisible. Il ne devient pas caché lorsqu'il utilise des actions non hostiles. Lorsqu'il entreprend une action hostile, quelle qu'elle soit, le pêcheur céleste est caché au lieu d'être non détecté jusqu'au début de son prochain tour, le contour vague de ses nombreuses vrilles devenant à peine visible un bref instant.

Vitesse vol 6 m

Corps à corps ♦ tentacule urticant +24 (agile, allonge 9 m), **Dégâts** 2d8+8 contondants plus venin de pêcheur céleste et Empoignade (p. 212)

Enlever ♦ (attaque). Le pêcheur du ciel enroule ses tentacules autour d'une cible empoignée, la tire dans un espace adjacent, puis tente de la Gober (Grande, 3d8+12 acide, Rupture 25). Le pêcheur céleste ne peut utiliser Gober que lorsqu'il utilise Enlever.

Orifice enzymatique ♦♦ (poison). Le pêcheur céleste expulse des enzymes mangeuses de chair dans l'air, infligeant 3d6 dégâts d'acide persistants et 3d6 dégâts de saignement persistants dans une émanation de 6 m (jet de Réflexes basique DD 25). Il ne peut plus utiliser Orifice enzymatique pendant 1d4 rounds.

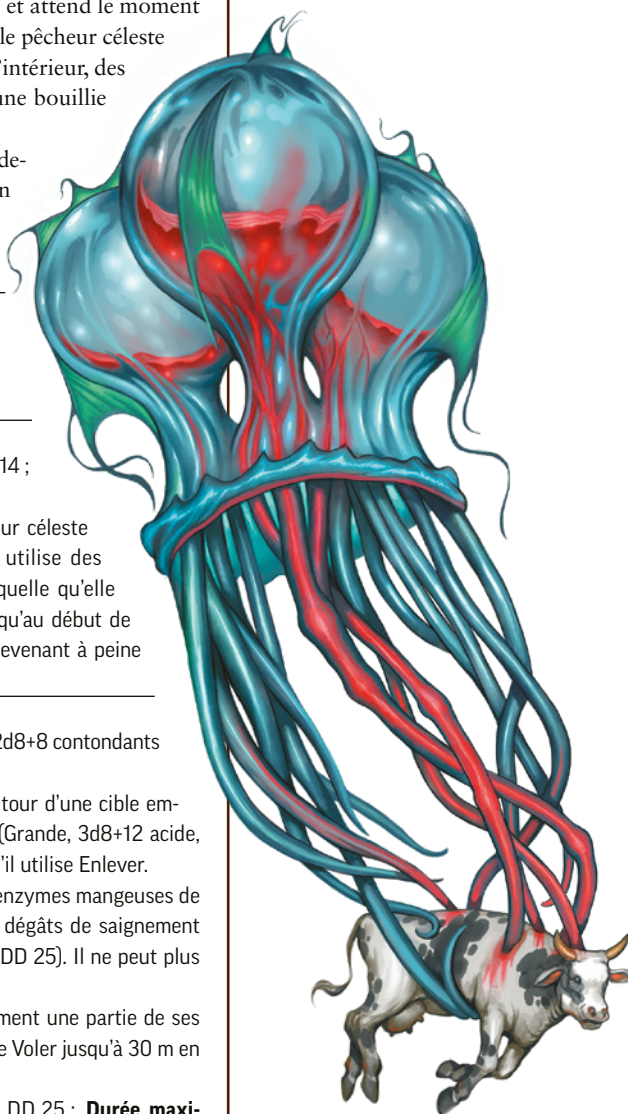
Propulsion ♦♦ (déplacement). Le pêcheur céleste expulse rapidement une partie de ses gaz pour se déplacer rapidement dans les airs, ce qui lui permet de Voler jusqu'à 30 m en ligne droite ; ce déplacement ne déclenche pas de réactions.

Venin de pêcheur céleste (poison) ; **Jet de sauvegarde** Vigueur DD 25 ; **Durée maximale** 6 rounds ; **Stade 1** 3d6 dégâts de poison, maladroit 1 et ne peut que murmurer (1 round) ; **Stade 2** 3d8 dégâts de poison, maladroit 2 et ne peut pas parler (1 round) ; **Stade 3** 3d10 dégâts de poison et paralysé (1 round).



OBSTACLES INVISIBLES

L'autre jour, nous avons failli percuter un pêcheur du ciel. Je n'ai pas pu le voir mais j'ai réussi à repérer cette grande auréole semblable à un ballon, là où les nuages s'écartaient. Malheureusement, le Professeur était à la barre à la place de Lythéa (ou de moi), il parlait avec Chari et je n'ai pas pu le prévenir à temps. J'ai finalement saisi la barre et dévié le navire pour éviter la collision. Cela m'a valu quelques remerciements !



Avant-propos :
ma quête
des Gardiens

Le Zootrope
et son équipage

Techniques
et astuces

Services
et équipement

Ménagerie de
Golarion

Ajustements
des créatures

A

B

C

D

E

F

G

H

L

M

O

P

R

S

T

Les Gardiens
de la nature

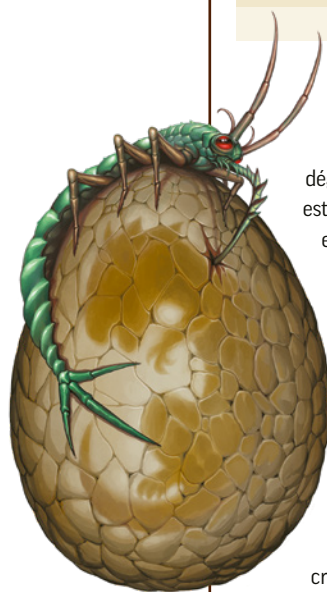
Épilogue :
la conclusion
d'un voyage

Glossaire et index



BON COMPORTEMENT AVEC LES PARASITES

Quand on est dans un nouvel endroit, il faut toujours faire cuire ses aliments ou bouillir son eau. Je m'inquiète pour l'enfant – il mange toujours les fruits des arbres ou boit dans les mares quand il a faim. Nous n'avons rien vu d'aussi grave que des percœufs ces derniers temps, mais il a failli manger une poignée d'imitapéros la dernière fois qu'il est sorti. Il pensait qu'il s'agissait de myrtilles sauvages. Je vais commencer à conserver quelques sachets de fruits secs et de noix ainsi que des gourdes pleines dans le hangar de la navette pour qu'il ne commence pas à brouter là où il y a des parasites.



PERCŒUF

Les insectes connus sous le nom de percœufs sont des parasites particulièrement insidieux qui s'attaquent aux œufs d'oiseaux, de bêtes et de dragons, perçant la coquille à l'aide d'une trompe en forme d'aiguille et implantant leurs œufs dans des embryons sains. Le crâne de la créature affectée se développe alors autour de la larve du percœuf, qui reste en sommeil tout en subsistant grâce aux ressources minimales de son hôte. Ce n'est que des années plus tard, généralement lorsque la créature hôte a atteint sa maturité, que la larve du percœuf prend le contrôle, poussant l'hôte à voyager le plus loin et le plus souvent possible (afin de disperser le parasite) et finalement à périr, car ce n'est qu'à la mort de l'hôte que le percœuf devenu adulte peut se libérer et trouver de nouveaux œufs pour recommencer le cycle une fois de plus. Pour cette raison, une créature infectée commence souvent par lutter et refuse de fuir, même si la mort est certaine.

Ajustement hôte de percœuf

Vous pouvez infecter un animal, une bête, un humanoïde ou un dragon existant avec un percœuf en suivant les étapes suivantes.

Augmentez le niveau de la créature de 1 et changez ses statistiques comme suit.

- Si le modificateur d'Intelligence de la créature est inférieur ou égal à -4, il passe à -3.
- Augmentez de 1 la CA de la créature, ses bonus d'attaque, ses DD, son modificateur de perception, ses jets de sauvegarde et ses modificateurs de compétences.
- Augmentez de 1 les dégâts de ses Frappes et des autres pouvoirs offensifs. Si la créature a un pouvoir dont le nombre ou la fréquence d'utilisation est limité (comme pour les sorts d'un incantateur ou le Souffle d'un dragon), augmentez-en les dégâts de 2.
- Augmentez les PV de la créature du montant indiqué dans la table.

Niveau de départ	Augmentation de PV
1 ou moins	10
2-4	15
5-19	20
20+	30

Pouvoirs d'Hôte de Percœuf

Toutes les créatures hôtes acquièrent les pouvoirs suivants.

Stase du froid. Une larve de percœuf est vulnérable au froid. Tout effet infligeant des dégâts de froid afflige la créature hôte de l'état ralenti 1 pendant 1d4 rounds. Lorsqu'il est ralenti par le froid, le percœuf ne peut pas utiliser Esquive maladroite ou Barrage erratique. Cela se produit même si la créature de base est immunisée contre le froid.

Esquive maladroite ➤ **Déclencheur.** La créature hôte est la cible d'une attaque ou d'un effet nécessitant un jet de Réflexes et est consciente de l'attaquant ; **Effet.** La créature hôte chancelle soudainement, s'éloignant du danger en trébuchant comme si elle était entraînée par un marionnettiste. La créature bénéficie d'un bonus de circonstances de +3 à la CA contre l'attaque ayant déclenché l'effet ou à son jet de Réflexes. Après avoir utilisé Esquive maladroite, la créature devient maladroite 2 pendant 1 round.

Barrage erratique ➤ La créature hôte attaque deux fois en tournant sans cesse, portant des coups dans des directions inattendues et apparemment illogiques. La créature hôte effectue deux Frappes au corps à corps contre la même créature. Le malus d'attaques multiples de l'hôte n'augmente pas tant qu'il n'a pas effectué les deux attaques. La cible est prise par surprise lors de la deuxième Frappe. La créature ciblée s'adapte alors à ces mouvements erratiques et devient immunisée contre Barrage erratique pendant 1 jour.

Provoquer la frénésie ➤ (émotion). Le percœuf inonde le cerveau de sa créature hôte d'adrénaline, amplifiant la faim de cette dernière et engourdissant sa douleur pour la plonger dans une fugue obsessionnelle. Lorsqu'elle est déchaînée, la créature bénéficie d'un bonus de circonstances de +2 aux jets de Volonté, de points de vie temporaires égaux à son niveau et d'un bonus de circonstances de +3 à sa vitesse. La frénésie dure 1 min, après quoi la créature hôte est fatiguée pendant 1 min et ne peut pas entrer dans une autre frénésie pendant 1 min.

PHOQUE

Les phoques sont des mammifères carnivores semi-aquatiques que l'on trouve sur les plages de Golarion. Ils sont connus pour leurs extraordinaires talents de chasseur et utilisent leurs moustaches sensibles pour détecter les mouvements et la taille des poissons qu'ils chassent et même pour localiser des proies cachées.

Phoque commun

Le phoque commun est le phoque le plus répandu dans Golarion. Il est connu pour son corps recouvert d'une douce fourrure. Ce sont des chasseurs féroces sous l'eau mais ils évitent généralement les humanoïdes à la surface, préférant se cacher dans les vagues plutôt que d'affronter ce qui leur paraît être de terrifiants prédateurs terrestres.

PHOQUE COMMUN

CRÉATURE 2

MOYENNE ANIMAL

Perception +9 ; odorat (imprécis) 6 m, sensibilité des moustaches 9 m, vision dans le noir

Compétences Acrobaties +6, Athlétisme +10, Discretion +8

For +4, **Dex** +3, **Con** +3, **Int** -4, **Sag** +1, **Cha** +3

Inspiration profonde. Un phoque commun peut retenir sa respiration pendant 30 min.

Sensibilité des moustaches. Un phoque commun peut utiliser ses moustaches pour percevoir les vibrations comme un sens précis à la portée indiquée, mais uniquement sous l'eau.

CA 17 ; **Réf** +11, **Vig** +11, **Vol** +5

PV 30

Vitesses 4,5 m, nage 9 m

Corps à corps ♦ mâchoires +9, **Dégâts** 1d8+4 perforants plus Empoignade (p. 212)

Embuscade aquatique ♦ 12 m (p. 212)

Festin aquatique ♦ **Conditions.** Une créature de taille Moyenne ou plus petite est empoignée dans les mâchoires du phoque commun ; **Effet.** Le phoque commun Nage sur une distance maximale de 3 m en emportant avec lui la créature empoignée et en lui infligeant 1d8 dégâts tranchants (jet de Vigueur basique DD 18).

Léopard de mer

Le léopard de mer est une espèce de phoques de grande taille, atteignant souvent jusqu'à trois mètres de long. C'est la seule espèce de phoques connue pour pourchasser les humanoïdes.

LÉOPARD DE MER

CRÉATURE 4

GRANDE ANIMAL

Perception +13 ; odorat (imprécis) 12 m, sensibilité des moustaches 18 m, vision dans le noir

Compétences Acrobaties +8, Athlétisme +14, Discretion +10

For +6, **Dex** +4, **Con** +3, **Int** -4, **Sag** +1, **Cha** +2

Graisse protectrice. Un léopard de mer traite les effets environnementaux liés au froid comme si leur intensité était réduite d'une catégorie (le froid extraordinaire devient extrême, le froid extrême devient important, etc.).

Inspiration profonde. Un léopard de mer peut retenir sa respiration pendant 30 min.

Sensibilité des moustaches. Comme le phoque commun.

CA 20 ; **Réf** +14, **Vig** +12, **Vol** +8

PV 65

Vitesses 4,5 m, nage 12 m

Corps à corps ♦ mâchoires +12, **Dégâts** 2d8+6 perforants plus Empoignade (p. 212)

Corps à corps ♦ queue +12 (agile), **Dégâts** 2d6+6 contondants

Collision du prédateur ♦♦♦ **Conditions.** Le léopard de mer est dans l'eau ; **Effet.** Le léopard de mer se déplace sur une distance maximale de 12 m et termine son déplacement sur la terre ferme. Les ennemis adjacents au léopard de mer à la fin de son mouvement subissent 2d10 dégâts contondants (jet de Réflexes basique DD 21) et sont jetés à terre en cas d'échec.

Embuscade aquatique ♦ 15 m (p. 212).



LE PHOQUE FÉROCE

Vous pouvez voir des phoques se prélasser à la surface et supposer qu'ils sont paresseux, mais ils sont en réalité parmi les plus épatants chasseurs des océans. Parfois, lorsque je vois leurs queues au loin dans les eaux troubles, j'oublie que ce ne sont pas des hommes-poissons !



Avant-propos :
ma quête
des Gardiens

Le Zootrope
et son équipage

Techniques
et astuces

Services
et équipement

Ménagerie de
Golarion

Ajustements
des créatures

A

B

C

D

E

F

G

H

L

M

O

P

R

S

T

Les Gardiens
de la nature

Épilogue :
la conclusion
d'un voyage

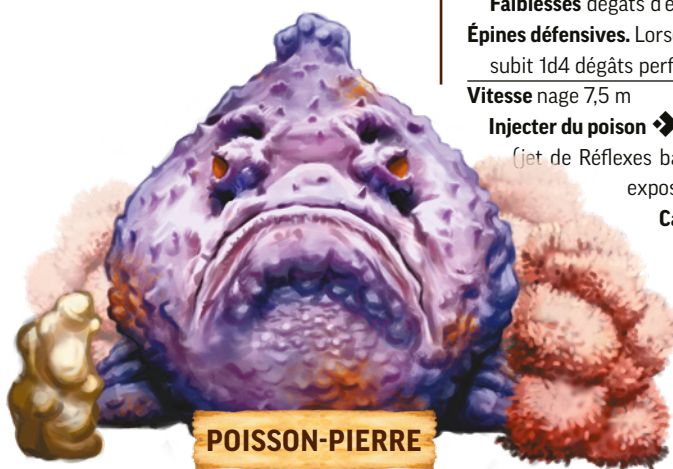
Glossaire et index





DE BELLES ÉCAILLES

Chaque fois que nous harponnions un poisson à la maison, nous gardions autant d'écailles que possible. Nous faisons des bracelets ou des pendentifs avec les plus grosses et les plus brillantes. Ce n'est pas un cadeau très cher, mais quelque chose que l'on attrape, que l'on fabrique de ses propres mains, et que l'on offre à ses amis, ce genre de choses. Nous pouvions généralement les échanger dans les tours de commerce avec les équipages des navires de passage contre de la nourriture de surface (une fois, j'ai obtenu un mois de patates douces contre un collier en écailles d'espadon ! Des patates douces !)



POISSON-PIERRE

POISSON

Ces magnifiques créatures se cachent sous la surface des lacs calmes, des rivières et des vastes mers. L'eau est leur domaine, et certaines sont très protectrices de leur domaine.

Poisson-pierre

Les poissons-pierre utilisent leur camouflage supérieur pour se tapir dans leur environnement devenant ainsi indiscernables des récifs qu'ils habitent afin de dévorer de petites proies. Les créatures plus grandes sont également en danger, mais surtout par contact accidentel avec les épines du poisson-pierre et leur venin épouvantablement douloureux.

POISSON-PIERRE

CRÉATURE 0

TRÈS PETITE ANIMAL AQUATIQUE

Perception +7 ; vision nocturne

Compétences Acrobaties +7, Athlétisme +4, Discrétion +9

For +2, **Dex** +3, **Con** +2, **Int** -5, **Sag** +1, **Cha** -1

Camouflage. Le poisson-pierre peut se dissimuler dans son environnement naturel même s'il n'a pas d'abri.

CA 16 ; **Réf** +6, **Vig** +9, **Vol** +3

PV 15

Épines défensives. Lorsqu'une créature se déplace dans un espace où se trouve un ou plusieurs poissons-pierre, elle subit 1d4 dégâts perforants et est exposée à son venin.

Vitesse nage 7,5 m

Corps à corps ♦ morsure +7 (finesse), **dégâts** 1d6+2 perforants

Corps à corps ♦ épines +6, **Dégâts** 1d4+2 perforants plus venin de poisson-pierre

Venin de poisson-pierre (poison) ; **Jet de sauvegarde** Vigueur DD 16 ; **Durée maximale** 3 h ; **Stade 1** maladroit 1 (1 round) ; **Stade 2** maladroit 2 (10 min) ; **Stade 3** 3d6 de poison et maladroit 2 (1 h)

Banc de poissons-pierre

Les poissons-pierre se regroupent parfois lorsque la nourriture est abondante, colonisant tous les coins et recoins d'un récif corallien. En grand nombre, le poisson-pierre peut s'attaquer à des proies beaucoup plus grosses que lui.

BANC DE POISSONS-PIERRE

CRÉATURE 2

GRANDE ANIMAL AQUATIQUE NUÉE

Perception +11 ; vision nocturne

Compétences Acrobaties +9, Athlétisme +6, Discrétion +11

For +2, **Dex** +3, **Con** +2, **Int** -5, **Sag** +1, **Cha** -1

CA 16 ; **Réf** +8, **Vig** +11, **Vol** +5

PV 25 ; **Immunités** esprit de la nuée, précision ; **Résistances** contondants 3, tranchants 3 ;

Faiblesses dégâts d'éclaboussure 3, dégâts de zone 3

Épines défensives. Lorsqu'une créature entre dans l'espace du banc de poissons-pierre, elle subit 1d4 dégâts perforants et est exposée à son venin.

Vitesse nage 7,5 m

Injecter du poison ♦ Chaque ennemi dans l'espace du banc subit 2d4 dégâts perforants (jet de Réflexes basique DD 18). Les créatures qui ratent ce jet de sauvegarde sont exposées au venin du banc de poissons-pierre.

Camouflage récifal ♦ (concentration). Jusqu'à sa prochaine action, le banc de poissons-pierre prend l'apparence d'un récif corallien coloré. Il a un résultat automatique de 26 aux tests de Duperie et aux DD pour passer pour un récif.

Venin du banc de poissons-pierre (poison) ; **Jet de sauvegarde** Vigueur DD 18 ; **Durée maximale** 6 rounds ; **Stade 1** 1d6 dégâts de poison et maladroit 1 (1 round) ; **Stade 2** 1d6 dégâts de poison et maladroit 2 (1 round) ; **Stade 3** 2d6 dégâts de poison et maladroit 2 (1 round).

Banc de poissons-ogre

Les dents redoutables de ce poisson sont si massives qu'il lui est difficile de fermer la bouche. Ces poissons considèrent les créatures beaucoup plus grandes comme de la nourriture potentielle et remontent vers la surface dans l'obscurité de la nuit.

BANC DE POISSONS-OGRE

GRANDE ANIMAL AQUATIQUE NUÉE

Perception +11 ; odorat (imprécis) 36 m, perception des ondes (précis) 4,5 m, vision nocturne

Compétences Acrobaties +9, Athlétisme +5

For -2, **Dex** +3, **Con** +2, **Int** -5, **Sag** +2, **Cha** -3

Vision sans soleil. Lorsqu'il est exposé à une lumière vive, le banc de poissons-ogre est aveugle et ralentit 1.

CA 18 ; **Réf** +10, **Vig** +11, **Vol** +9

PV 40 ; **Immunités** esprit de la nuée, précision ; **Résistances** contondants 5, perforants 2, tranchants 5 ; **Faiblesses** dégâts d'éclaboussure 5, dégâts de zone 5

Vitesse nage 9 m

Mordre et rogner ♦ Chaque ennemi dans l'espace du banc subit 2d8 dégâts perforants (jet de Réflexes basique DD 19).

Espadon

Contrairement à la croyance populaire, le rostre de l'espadon ne sert pas à empaler sa proie, mais à l'étourdir ou à l'entailler. Des organes spécialisés l'aident à se réchauffer dans les eaux les plus froides, augmentant ainsi sa vitesse et ses réflexes déjà considérables.

ESPADON

GRANDE ANIMAL AQUATIQUE

Perception +11 ; vision nocturne

Compétences Acrobaties +10, Athlétisme +12

For +5, **Dex** +3, **Con** +1, **Int** -4, **Sag** +2, **Cha** +0

CA 18 ; **Réf** +12, **Vig** +10, **Vol** +7

PV 50

Réchauffer le cerveau ➤ **Condition.** L'espadon est en eau froide ; **Déclencheur.** L'espadon fait un jet d'initiative ; **Effet.** L'espadon Cherche ou Nage.

Vitesse nage 18 m

Corps à corps ♦ rostre +12 (balayage), **Dégâts** 1d10+5 tranchants

Balayage rapide ♦ **Fréquence** 1 fois/tour ; **Effet.** L'espadon effectue deux Frappes de rostre contre deux cibles adjacentes, avec un bonus de circonstances de +1 à ses jets d'attaque.

Poisson-ogre géant

Une seule morsure des crocs caractéristiques de cette créature peut entraîner la mort par perte de sang en quelques minutes. Pire encore, le poisson-ogre géant s'attaque à des créatures bien plus grandes que lui.

POISSON-OGRE GÉANT

MOYENNE ANIMAL AQUATIQUE

Perception +14 ; odorat (imprécis) 36 m, perception des ondes (précis) 9 m, vision nocturne

Compétences Acrobaties +11, Athlétisme +14

For +5, **Dex** +2, **Con** +3, **Int** -5, **Sag** +2, **Cha** -1

Visions sans soleil. Dans une zone de lumière vive, le poisson-ogre géant est aveugle et ralentit 1.

CA 20 ; **Réf** +11, **Vig** +14, **Vol** +8

PV 75

Vitesse nage 10,5 m

Corps à corps ♦ morsure +15, **Dégâts** 2d8+5 perforants plus perforation profonde et Empoignade

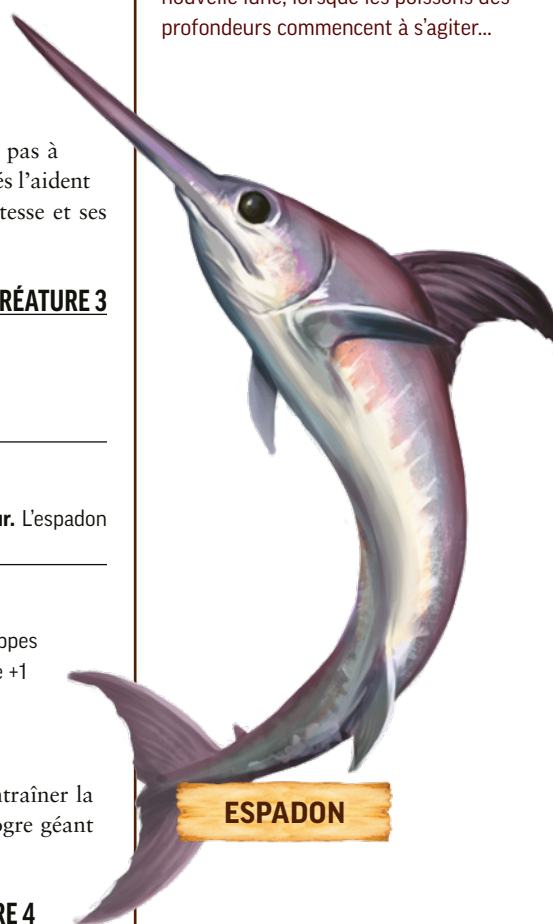
Constriction ♦ 2d8 perforants, DD 21

Perforation profonde. Les créatures qui subissent un coup critique à cause de la morsure du poisson-ogre encaissent 1d8 dégâts de saignement persistants supplémentaires.



CHASSEURS AUX DENTS LONGUES

Oh, les poissons-ogre ! J'ai toujours été terrifié par ces choses, mais mon oncle les utilisait à la chasse pour débusquer des menaces plus graves, comme les calamars géants... il s'avère que leur camouflage n'est pas très efficace contre l'odorat d'un poisson-ogre. Néanmoins, il est toujours préférable de rester près des lumières éternelles les nuits de nouvelle lune, lorsque les poissons des profondeurs commencent à s'agiter...



ESPADON



Avant-propos :
ma quête
des Gardiens

Le Zootrope
et son équipage

Techniques
et astuces

Services
et équipement

Ménagerie de
Golarion

Ajustements
des créatures

A

B

C

D

E

F

G

H

L

M

O

P

R

S

T

Les Gardiens
de la nature

Épilogue :
la conclusion
d'un voyage

Glossaire et index



CONDUCTEURS NATURELS

Les inventeurs recherchent souvent les écailles qui entourent la bouche d'un serpent cuivré, car elles ont la capacité de canaliser l'électricité avec un minimum de perturbation. La nature agressive des serpents cuivrés rend l'acquisition de ces écailles difficile. Cependant, ils semblent les perdre naturellement juste avant la saison des pluies... une excellente occasion pour collecter des échantillons !

REPTILES GALVANIQUES

Une caractéristique intéressante de certains reptiles de Golarion est leur capacité à générer ou à manipuler du courant électrique. Bien qu'il ne semble pas y avoir qu'une seule raison à cette qualité, suffisamment d'espèces la possèdent pour que les spécialistes aient créé une catégorie de reptiles appelée reptiles galvaniques.

Gecko magnétique

Les objets métalliques semblent graviter autour de ce gecko autrement inoffensif. Sa prédilection pour les métaux raffinés l'amène souvent à s'installer à proximité des grandes agglomérations.

GECKO MAGNÉTIQUE

CRÉATURE 1

PETITE ANIMAL

Perception +10 ; électrolocalisation supérieure 6 m, vision nocturne

Compétences Acrobaties +6, Athlétisme +6 (+8 pour Escalader), Discrétion +6

For +2, **Dex** +3, **Con** +4, **Int** -4, **Sag** +2, **Cha** -1

Électrolocalisation supérieure. Un gecko magnétique peut sentir de minuscules charges électriques dans les créatures vivantes, qu'il peut utiliser comme un sens précis à une portée de 6 m. Cette distance augmente à 30 m contre toute créature qui a utilisé un effet électrique au cours de la dernière minute.

Extraordinaire grimpeur. Les pattes d'un gecko magnétique lui permettent de grimper sur pratiquement n'importe quelle surface, aussi lisse ou abrupte soit-elle. Si un gecko tente un test d'Athlétisme pour Escalader et subit un échec critique, il obtient un échec à la place.

CA 15 ; **Réf** +7, **Vig** +10, **Vol** +4

PV 20 ; **Immunité** électricité

Vitesses 9 m, escalade 9 m

Corps à corps ♦ mâchoires +7, **Dégâts** 1d6+2 perforants

Corps à corps ♦ langue +7 (allonge 3 m, électricité, finesse), **Dégâts** 2d4 d'électricité plus adhérence statique

Adhésion statique. Si le gecko touche une créature de Petite taille ou plus petite avec sa langue, et que la cible est en métal ou porte une armure métallique, la langue du gecko s'accroche à la créature. La créature doit tenter un jet de Réflexe DD 17 ou être empoignée. Lorsque le gecko Empoigne une créature de cette manière, il peut tenter un test d'Athlétisme contre le DD de Vigueur de la cible pour la tirer dans un espace adjacent. Une créature ainsi empoignée peut S'échapper normalement.

Projection de métal ♦♦ Le gecko repousse le métal attaché à son corps dans toutes les directions, infligeant 2d6 dégâts contondants (jet de Réflexes basique DD 17) à toutes les créatures dans une émanation de 3 m. Le gecko ne peut plus utiliser Projection de métal pendant 1d4 rounds.

Répulsion magnétique ♦ Le gecko manipule son champ magnétique pour repousser le métal. Il émet un bourdonnement sonore et gagne une résistance de 2 aux dégâts des armes et effets métalliques jusqu'au début de son prochain tour.

Serpent cuivré géant

Les serpents cuivrés sont féroces et agressifs, même lorsqu'ils sont seuls, car ils comptent sur leur venin et leur capacité à manipuler les impulsions bioélectriques.

SERPENT CUIVRÉ GÉANT

CRÉATURE 7

MOYENNE ANIMAL

Perception +18 ; électrolocalisation supérieure à 6 m, odorat (imprécis) 9 m, vision nocturne

Compétences Acrobaties +17, Athlétisme +14, Discrétion +17, Survie +15

For +3, **Dex** +6, **Con** +4, **Int** -4, **Sag** +4, **Cha** -2

Inspiration profonde. Le serpent cuivré géant peut retenir sa respiration pendant 1 h.

Électrolocalisation supérieure. Comme le gecko magnétique.

CA 25 ; **Réf** +18, **Vig** +15, **Vol** +12



GECKO MAGNÉTIQUE

PV 115 ; **Immunité** électricité

Vitesses 9 m, escalade 6 m, nage 6 m

Corps à corps ♦ crocs +18 (électricité, finesse), **Dégâts** 2d8+6 perforants plus 1d4 d'électricité et venin de serpent cuivré.

Crachat venimeux ♦♦ (électricité, poison). Le serpent cuivré libère un jet de venin électrifié sur une ligne de 9 m. Le venin inflige 8d6 dégâts d'électricité (jet de Réflexes basique DD 22) et les créatures qui subissent les dégâts du venin sont immédiatement exposées au venin du serpent cuivré. Le serpent cuivré ne peut plus utiliser Crachat venimeux pendant 1d4 rounds.

Décharge accélératrice ♦♦ (électricité). Le serpent cuivré manipule son propre système nerveux en augmentant son temps de réaction : il Marche rapidement et effectue deux Frappes contre des cibles différentes au cours de son déplacement. Les deux attaques comptent pour son malus d'attaques multiples, mais ce dernier n'augmente qu'une fois les deux attaques effectuées.

Venin de serpent cuivré (électricité, poison) ; **Jet de sauvegarde** Vigueur DD 25 ; **Durée maximale** 6 rounds ; **Stade 1** 1d6 de poison et 1d6 d'électricité (1 round) ; **Stade 2** 2d6 de poison et 1d6 d'électricité et maladroït 1 (1 round) ; **Stade 3** 2d6 de poison et 2d6 d'électricité et maladroït 2.

Tortue foudroyante

Les tortues foudroyantes ont la réputation d'être des protectrices bienveillantes des personnes perdues ou blessées en mer. Leur capacité unique à favoriser la guérison en stimulant la bioélectricité naturelle du corps a donné lieu à de nombreuses tentatives de domestication de ces créatures, mais aucune n'a abouti.

TORTUE FOUDROYANTE

CRÉATURE 12

GRANDE ANIMAL

Perception +22 ; électrolocalisation supérieure 6 m, vision nocturne

Compétence Athlétisme +25

For +5, **Dex** +1, **Con** +7, **Int** -4, **Sag** +4, **Cha** +1

Inspiration profonde. La tortue foudroyante peut retenir sa respiration pendant 30 min.

Électrolocalisation supérieure. Comme le gecko magnétique.

CA 34 ; **Réf** +19, **Vig** +25, **Vol** +22

PV 190 ; **Immunité** électricité

Carapace sous tension ⤿ (électricité, non létal) ; **Déclencheur.** Une tortue foudroyante est touchée par une attaque au corps à corps ou à mains nues ; **Effet.** La tortue foudroyante libère une partie de son énergie électrique, infligeant 7d6 dégâts d'électricité à la créature qui l'attaque.

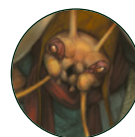
Vitesses 4,5 m, nage 9 m

Corps à corps ♦ mâchoires +24 (électricité), **Dégâts** 2d12+5 perforants plus 2d6 d'électricité

À distance ♦ rafale électrique +22 (électricité, portée 18 m), **dégâts** 4d10 d'électricité

Carapace étincelante ♦ La tortue foudroyante se rétracte dans sa carapace. Cela augmente sa CA à 36, mais elle ne peut pas agir sauf pour utiliser Carapace sous tension ou sortir de son abri avec une action unique. Tant qu'elle est dans sa carapace, le pouvoir de Carapace sous tension de la tortue inflige 4d6 dégâts supplémentaires et perd son trait non létal.

Pulsion de soins ♦♦♦ (électricité, guérison, primordiale). La tortue foudroyante libère une impulsion d'électricité de faible intensité à partir de son corps pour favoriser la guérison. Cela redonne 5d8 points de vie à la tortue et à chaque allié vivant dans un rayon de 3 m, y compris les créatures normalement immunisées contre l'électricité. La tortue ne peut plus utiliser Pulsion de soins pendant 1 min et est immunisée contre ce pouvoir des autres tortues foudroyantes pendant 1 min.



ÉNERGIE DE GUÉRISON

tous les habitants de la surface ne peuvent pas absorber la magie mais il semble que certains types de magie comme celle de l'électricité les aident à se sentir mieux quand ils ne vont pas bien.

j ai vu le docteur pom présenter à telero un bain de tortue foudroyante lorsqu'il s'était blessé au sabot et il semblait pouvoir se déplacer plus facilement par la suite

aussi quelques semaines plus tard lorsqu'il s'est foulé le bras je l'ai touché avec de la foudre en bouteille



SERPENT CUIVRÉ GÉANT



Avant-propos :
ma quête
des Gardiens

Le Zootrope
et son équipage

Techniques
et astuces

Services
et équipement

Ménagerie de
Golarion

Ajustements
des créatures

A

B

C

D

E

F

G

H

L

M

O

P

R

S

T

Les Gardiens
de la nature

Épilogue :
la conclusion
d'un voyage

Glossaire et index



DENTITION DU REQUIN

Bien que les dents des requins soient généralement considérées comme dentelées, le type de dents que possède un requin dépend de son régime alimentaire. Comme l'a expliqué la célèbre Karlonn, les dents plates aident les requins à écraser les crustacés, tandis que les requins dotés de dents en forme d'aiguille se nourrissent de petites proies, comme les calmars. Je ne sais pas à quoi pourraient servir les dents qui entourent la mâchoire inférieure de l'hélicoprion. Peut-être pour empêcher ses proies de s'échapper, de la même façon que les anguilles ? Des recherches supplémentaires sont nécessaires.

REQUIN

De nombreuses espèces de requins vivent dans les profondeurs océaniques et les habitants de la surface les rencontrent rarement.

Requin gobelin

Le requin gobelin est un chasseur en eau profonde qui vit près du fond de l'océan. Ils compensent leur faible vitesse de nage par des embuscades furtives, laissant leurs proies se rapprocher avant de s'en prendre à elles avec leurs mâchoires allongées.

REQUIN GOBELIN

CRÉATURE 5

GRANDE ANIMAL AQUATIQUE

Perception +15 ; électrolocalisation 6 m, odorat (imprécis) 30 m, perception du sang

Compétences Athlétisme +13, Discrétion +15, Survie +10

For +6, **Dex** +4, **Con** +5, **Int** -4, **Sag** +3, **Cha** -3

Camouflage. La coloration du requin gobelin lui permet de se fondre dans l'eau. Il n'a pas besoin d'un abri pour se cacher avec un test de Discrétion lorsqu'il est sous l'eau.

Électrolocalisation. Un requin gobelin peut ressentir les plus petites charges électriques dans les créatures vivantes, qu'il peut utiliser comme un sens précis jusqu'à une distance de 6 m.

Perception du sang. Le requin peut sentir l'odeur du sang dans l'eau jusqu'à une distance de 1,5 km.

CA 21 ; **Réf** +11, **Vig** +16, **Vol** +10

PV 85

Mâchoires fermes. Les créatures qui réussissent à S'échapper des mâchoires du requin gobelin subissent 1d6 dégâts de saignement persistants alors que ses crocs arrachent les chairs.

Vitesse nage 6 m

Corps à corps ♦ mâchoires +13, **Dégâts** 2d8+6 perforants plus Empoignade (p. 212)

Allonger le cou et mordre ♦♦ Le requin gobelin s'élance vers l'avant et étend ses mâchoires pour mordre une créature. Il nage jusqu'à 3 m en ligne droite et effectue une Frappe de mâchoires avec une allonge de 3 m.

Hélicoprion

Bien qu'il ne s'agisse pas d'un véritable requin, l'hélicoprion appartient à une espèce similaire de poissons cartilagineux. Ses crocs disposés tout autour de sa mâchoire inférieure sont la caractéristique la plus frappante de ce prédateur.

HÉLICOPRION

CRÉATURE 10

PEU COURANT GIGANTESQUE ANIMAL AQUATIQUE

Perception +21 ; odorat (imprécis) 30 m, perception du sang

Compétences Athlétisme +24, Discrétion +17, Survie +15

For +8, **Dex** +3, **Con** +6, **Int** -4, **Sag** +3, **Cha** -1

Perception du sang. Comme le requin gobelin.

CA 28 ; **Réf** +19, **Vig** +22, **Vol** +16

PV 230

Vitesse nage 18 m

Corps à corps ♦ mâchoires +22 (allonge 3 m), **Dégâts** 2d10+12 tranchants plus 1d8 saignements persistants et Empoignade améliorée (p. 212)

Dépecer ♦ (attaque) ; **Conditions.** Une créature est empoignée ou entravée par les mâchoires de l'hélicoprion ; **Effet.** Le requin déchire les chairs de la créature en lui infligeant 3d10 dégâts tranchants (jet de Réflexes basique DD 26).

Gober ♦ Très Grande, 2d10+10 contondants, Rupture 22 (p. 213)

HÉLICOPRION

RUMINDROL

L'insaisissable rumindrol, prédateur alpha de l'Ombreterre, vit dans les tréfonds de Golarion. Capable d'émettre des appels semblables à ceux des sirènes qui se répercutent loin dans les réseaux de tunnels entourant son repaire, le rumindrol se nourrit des vers souterrains géants attirés par ses appels (ainsi que des shulns et autres créatures qui se nourrissent dans le sillage des vers) en produisant de répugnantes vibrations subsoniques dans ses proies jusqu'à ce qu'elles ne puissent plus se mouvoir.

RUMINDROL

CRÉATURE 15

RARE | GIGANTESQUE | BÊTE

Perception +28 ; dénué de vision, perception du mouvement 36 m

Compétences Athlétisme +30, Duperie +27, Survie +25

For +9, **Dex** +6, **Con** +7, **Int** -1, **Sag** +5, **Cha** -1

Perception du mouvement. Un rumindrol peut percevoir les mouvements proches grâce aux déplacements d'air et aux vibrations.

CA 37 ; **Réf** +26, **Vig** +30, **Vol** +23

PV 295 ; **Faiblesse** froid 10 ; **Résistances** poison 15, son 15

Appel captivant (audible, aura, émotion, mental) 1,5 km. Chaque créature non rumindrole qui entre ou commence son tour dans l'émanation doit réussir un jet de Volonté DD 26 ou être fascinée. La créature devient alors immunisée contre cet effet pendant 1 jour (1 h en cas d'échec critique). Toute créature ainsi fascinée tentera de trouver la source du cri du rumindrol et se dirigera vers elle sans réfléchir.

Résonance atroce (audible, aura, mise hors de combat) 18 m. Chaque créature qui entre ou commence son tour dans l'émanation doit réussir un jet de Vigueur DD 36 ou être affaiblie 1 (affaiblie 2 en cas d'échec critique) et subir 3d8 dégâts de son.

Vitesses 6 m, creusement 18 m

Corps à corps ♦♦ mâchoires +30 (allonge 4,5 m), **Dégâts** 3d12+15 perforants plus Empoignade améliorée

Corps à corps ♦♦ patte +30 (agile, allonge 4,5 m), **Dégâts** 3d8+15 tranchants

À distance ♦♦ résonance focalisée +30 (facteur de portée 36 m), **dégâts** 3d10+15 son

Cri entropique ♦♦ (audible, mise hors de combat). Le rumindrol concentre ses émanations sonores sur une créature dont il a conscience et qui se trouve dans la zone de son aura d'appel captivant. La cible doit faire un jet de Vigueur DD 31.

Succès critique. La créature devient immunisée contre le Cri entropique pendant 1 h.

Succès. La cible est malade 1.

Échec. La cible est malade 2.

Échec critique. La cible est malade 2, affaiblie 1 et stupéfiée 1.

Gober ♦♦ (attaque) Très Grande, 3d10+9 contondants, Rupture 30

Gober rapidement ⚡ **Déclencheur.** Le rumindrol Empoigne une créature ; **Effet.** Le rumindrol la Gobe.

Inexorable. Le rumindrol se remet des états paralysé, ralenti et étourdi à la fin de son tour. Il est également immunisé contre les malus à ses Vitesses et l'état immobilisé, et il ignore les terrains difficiles et très difficiles.

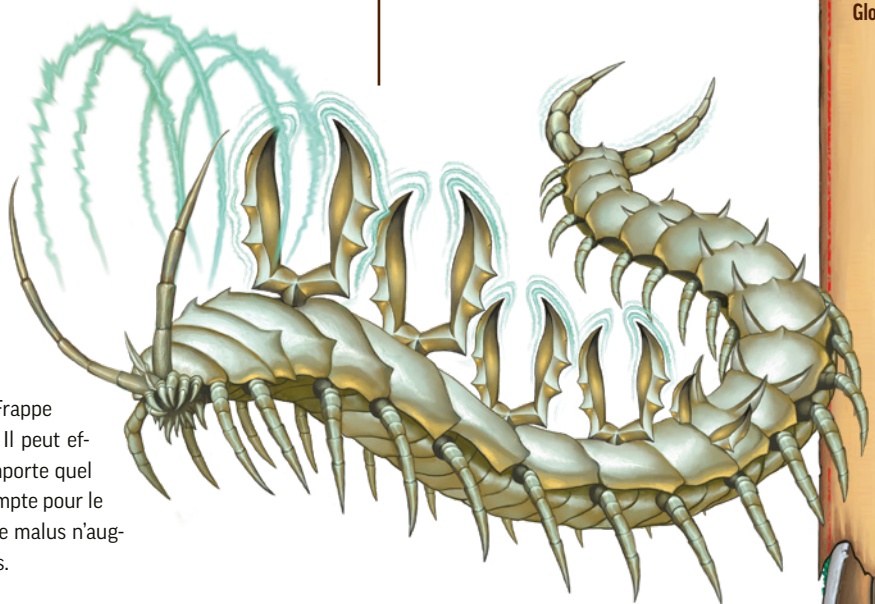
Piétinement ♦♦♦ Très Grande ou plus petite, patte, DD 36

Rosser ♦♦♦ (attaque). Le rumindrol effectue une Frappe contre chaque créature dans sa zone d'allonge. Il peut effectuer jusqu'à une Frappe de mâchoires et n'importe quel nombre de Frappes de patte. Chaque attaque compte pour le malus d'attaques multiples du rumindrol mais ce malus n'augmente qu'une fois toutes les attaques effectuées.



RUMINDROL EXHUMÉ

Je n'avais jamais entendu parler des rumindrols avant l'expédition mais Ten m'a dit qu'ils arrivaient parfois en passant par les terriers des surkis. Il a dit que les rumindrols apparaissent généralement après des tremblements de terre ou c'est genre de choses. Comme s'il n'était pas assez pénible de subir un tremblement de terre quand on vit sous terre, voilà que ce bourdonnement résonne partout dans les tunnels. Pas étonnant que Ten soit remonté à la surface.



Avant-propos :
ma quête
des Gardiens

Le Zootrope
et son équipage

Techniques
et astuces

Services
et équipement

Ménagerie de
Golarion

Ajustements
des créatures

A

B

C

D

E

F

G

H

L

M

O

P

R

S

T

Les Gardiens
de la nature

Épilogue :
la conclusion
d'un voyage

Glossaire et index



LES LÉGUMES VERTS DE L'ORAGE

Certains centaures vivant dans des régions particulièrement orageuses ont réussi à apprivoiser des serpents orageux. Il faut leur donner quelques légumes verts, mais en échange, les serpents peuvent détourner la foudre de vos cultures. Les récoltes ont cependant un goût un peu âcre pendant quelques jours après un orage. Je me demande pourquoi.

SERPENT ORAGEUX

Les serpents orageux sont des créatures recluses que l'on ne voit dans la nature que lors de violentes tempêtes. Les écailles métalliques qui protègent leur corps attirent et absorbent les éclairs à proximité, les enveloppant d'un halo de lumière bleue ou blanche. Comme les serpents orageux sont le plus souvent aperçus seuls et qu'ils disparaissent sans laisser de traces dès que l'orage se calme, une grande partie du folklore de Golarion les considère comme des émissaires des divinités de l'orage et des annonceurs de désastres.

Avant que l'on ne découvre les premiers jeunes serpents orageux, on supposait que ces créatures étaient faites de brume et de vapeur : beaucoup pensaient qu'il s'agissait de formes illusoires dans les nuages ou de dragons entraperçus. De nouvelles recherches zoologiques ont cependant révélé que les serpents orageux sont en fait des cousins éloignés des dragons. Élevés en petites nichées au sommet des montagnes, ils ont des membres sous-développés et sont dépourvus de toute forme d'aile. Au lieu de cela, ils étendent et contractent leurs écailles métalliques pour capter l'électricité statique des courants éoliens, ce qui leur permet de rester en l'air en cas de vents violents et de tempêtes.

Des recherches ont également permis de mieux comprendre le régime alimentaire de ces créatures naturellement craintives. Plutôt que de consommer de l'électricité, comme le croyaient beaucoup de ceux qui les ont observés lors de tempêtes, les serpents orageux sont herbivores et apprécient la plupart des variétés d'herbes, de plantes ou de feuilles d'arbres. Ce régime alimentaire, associé à leurs envolées pendant les orages, est considéré comme une forme de symbiose. En effet, les éclairs absorbés par un serpent pendant un orage ne peuvent pas endommager les plantes qui poussent en dessous. En outre, on a observé que l'électricité déchargée par un serpent orageux sans faire de dégâts stimule la croissance d'une grande variété de plantes, tout en n'ayant aucun effet négatif sur leur saveur ou les avantages nutritionnels qu'elles apportent. De nombreux agriculteurs ont essayé en vain de capturer, d'apprivoiser ou d'attirer des serpents orageux dans leurs champs pour augmenter leurs récoltes pendant les périodes difficiles, mais peu y sont parvenus.

SERPENT ORAGEUX

CRÉATURE 5

MOYENNE BÊTE DRAGON ÉLECTRICITÉ

Perception +12 ; vision nocturne

Compétences Acrobaties +11 (+13 pour Voler), Discrétion +10

For +3, **Dex** +5, **Con** +2, **Int** -1, **Sag** +3, **Cha** +0

CA 21 ; **Réf** +15, **Vig** +12, **Vol** +9

PV 70 ; **Résistance** électricité 8

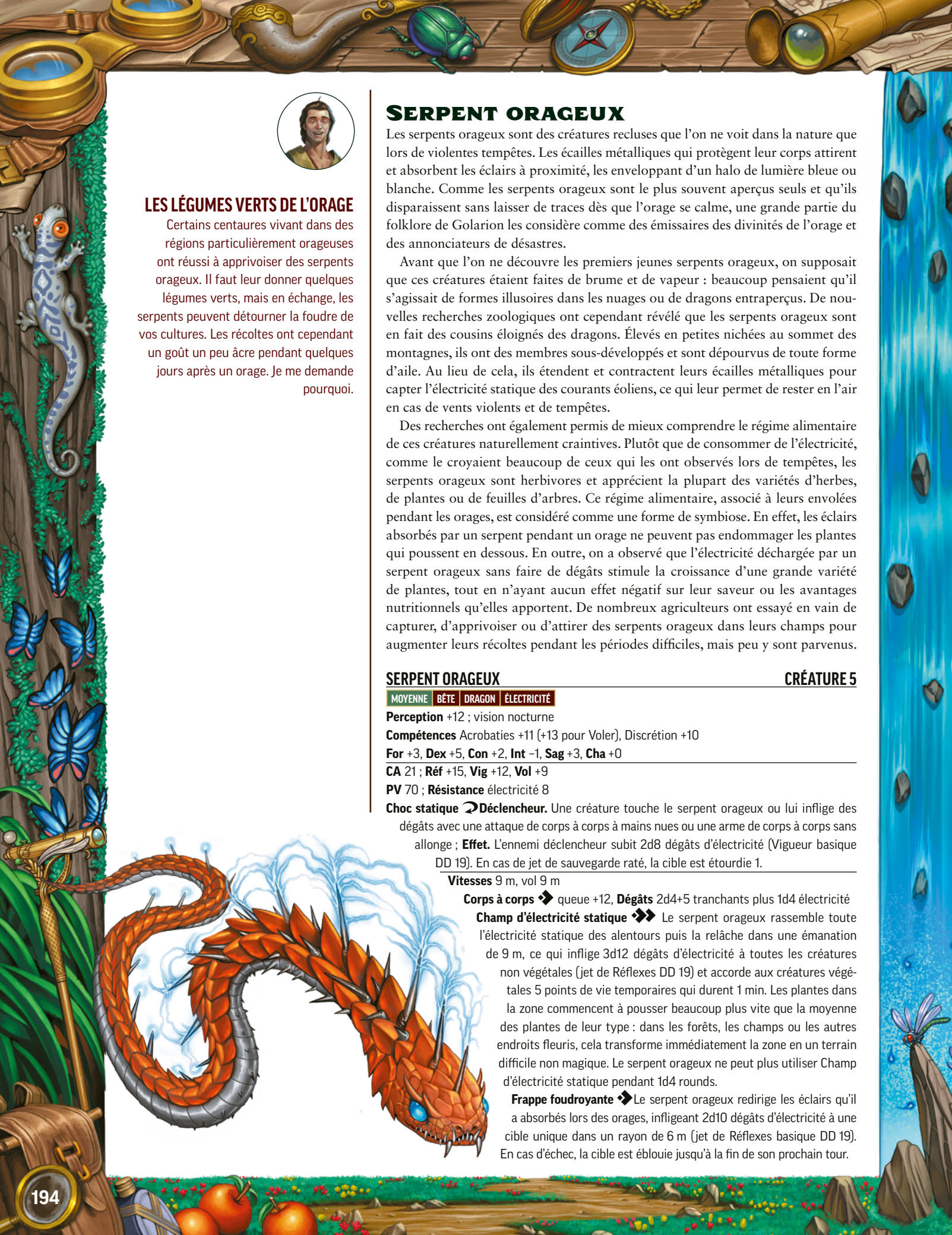
Choc statique ➤ **Déclencheur**. Une créature touche le serpent orageux ou lui inflige des dégâts avec une attaque de corps à corps à mains nues ou une arme de corps à corps sans allonge ; **Effet**. L'ennemi déclencheur subit 2d8 dégâts d'électricité (Vigueur basique DD 19). En cas de jet de sauvegarde raté, la cible est étourdie 1.

Vitesses 9 m, vol 9 m

Corps à corps ➤ queue +12, **Dégâts** 2d4+5 tranchants plus 1d4 électricité

Champ d'électricité statique ➤➤ Le serpent orageux rassemble toute l'électricité statique des alentours puis la relâche dans une émanation de 9 m, ce qui inflige 3d12 dégâts d'électricité à toutes les créatures non végétales (jet de Réflexes DD 19) et accorde aux créatures végétales 5 points de vie temporaires qui durent 1 min. Les plantes dans la zone commencent à pousser beaucoup plus vite que la moyenne des plantes de leur type : dans les forêts, les champs ou les autres endroits fleuris, cela transforme immédiatement la zone en un terrain difficile non magique. Le serpent orageux ne peut plus utiliser Champ d'électricité statique pendant 1d4 rounds.

Frappe foudroyante ➤ Le serpent orageux redirige les éclairs qu'il a absorbés lors des orages, infligeant 2d10 dégâts d'électricité à une cible unique dans un rayon de 6 m (jet de Réflexes basique DD 19). En cas d'échec, la cible est éblouie jusqu'à la fin de son prochain tour.



SHOTALASHU

Ces bêtes de somme reptiliennes sont principalement connues pour leur pouvoir de télépathie naturelle et les liens étroits qu'elles nouent avec leurs cavaliers. Les shotalashus sont originaires de la planète Castrovél, où ils sont les montures traditionnelles des guerriers lashuntas, bien que certains soient apparus sur Golarion à la faveur de voyages entre les deux mondes. Les elfes comme les lashuntas ont apporté des shotalashus sur Golarion, mais les elfes sont plus enclins à les vendre ou à les donner.

Les combattants aptes à chevaucher convoitent ces créatures extraterrestres, mais les apprivoiser n'est pas aussi simple que d'acheter un cheval ou un chameau. Un shotalashu doit former un lien télépathique avec son cavalier avant d'autoriser celui-ci à le chevaucher, et une fois que la créature a formé un tel lien, elle ne permet à aucun autre cavalier de le monter. Si les télépathes ont le plus de facilité à former ce lien, d'autres ont trouvé des moyens de prouver leur valeur.

Les shotalashus rencontrés dans les étendues sauvages de Golarion ont probablement échappé à la captivité et il existe un troupeau remarquable de ces animaux sauvages sur l'île de Kortos, qui descendent de leurs ancêtres en fuite. Les cavaliers en herbe ont le plus de chances de trouver des shotalashus à Absalom, au Kyonin et dans le sud du Garund. L'élevage de shotalashus est extrêmement coûteux sur Golarion, d'où les prix exorbitants lorsqu'ils sont disponibles sur le marché. Cependant, les amis des cavaliers décédés aideront souvent les shotalashus survivants à trouver un nouveau cavalier lorsqu'ils seront prêts.

SHOTALASHU

CRÉATURE 2

PEU COURANT GRANDE BÊTE

Perception +9 ; vision dans le noir

Langues elfique, lashunta (incapable de parler) ; communication empathique

Compétences Acrobaties +8, Athlétisme +8, Discrétion +8, Survie +7

For +2, **Dex** +4, **Con** +2, **Int** -3, **Sag** +3, **Cha** +2

Communication empathique. Bien qu'un shotalashu ne puisse pas parler, même par télépathie, il comprend les ordres simples dans les langues qu'il connaît. Il renvoie des sensations et émotions télépathiques aux créatures qui le touchent ou au partenaire de son lien télépathique, quelle que soit la distance.

Lien télépathique (mental, occulte). Un cavalier qui souhaite domestiquer un shotalashu pour en faire une monture doit d'abord établir un lien télépathique avec lui. Pour établir ce lien, il faut passer une semaine avec la monture et réussir un test d'Occultisme DD 21. Toute créature ayant des pouvoirs télépathiques, comme la télépathie, le contact télépathique, un sens empathique, ou la capacité de lancer des sorts comme télépathie, bénéficie d'un bonus de circonstances de +4 à ce test. Ce lien demeure et aucun des deux ne peut en former un nouveau jusqu'à ce que l'un des membres meure. Le choc de la mort d'un partenaire laisse le survivant stupéfié 2 pendant 24 h et empêche la formation d'un nouveau lien pendant au moins un mois.

CA 18 ; **Réf** +10, **Vig** +8, **Vol** +11

PV 35

Vitesse 12 m, déplacement facilité dans la jungle

Corps à corps ♦ griffes +10 (agile, finesse), **Dégâts** 1d6+2 tranchants plus 1d4 mentaux

Déplacement facilité dans la jungle. Le shotalashu ignore le terrain difficile occasionné par la végétation.

Épingleage télépathique ♦♦ (mental, occulte). Le shotalashu chasse en épingleant ses ennemis avec son esprit. Une créature dans un rayon de 9 m autour de lui doit faire un jet de Volonté DD 18.

Succès critique. La créature n'est pas affectée.

Succès. La créature subit un malus de statut de -1,5 m à ses Vitesses pendant un round.

Échec. La créature subit un malus de statut de -3 m à ses Vitesses pendant un round. Le shotalashu peut ensuite Bondir.

Échec critique. La créature est prise par surprise et immobilisée pendant un round. Le shotalashu peut Bondir.



UN AUTRE MONDE

J'ai vu des créatures introduites d'une région vers une autre, bien sûr, mais le shotalashu, lui, vient d'une tout autre planète. J'ai consacré ma vie à l'observation des créatures de Golarion et je dirais que j'ai atteint un certain degré de réussite dans mes études. Mais malgré tout ce que nous avons appris, il existe également d'autres mondes. Bien que je connaisse très peu Castrovél, elle doit être recouverte de forêts assez luxuriantes, étant donné la capacité du shotalashu à se déplacer dans les broussailles, mais je ne sais quelles autres caractéristiques de la planète je pourrais extrapoler en me basant sur mes connaissances d'une seule créature.



Avant-propos :
ma quête
des Gardiens

Le Zootrope
et son équipage

Techniques
et astuces

Services
et équipement

Ménagerie de
Golarion

Ajustements
des créatures

A

B

C

D

E

F

G

H

L

M

O

P

R

S

T

Les Gardiens
de la nature

Épilogue :
la conclusion
d'un voyage

Glossaire et index



PARLER À LA PLUS PETITE DES MERS

Certains hommes-poissons peuvent parler avec des poissons ou d'autres créatures, mais j'ai vu une fois une prêtresse qui prétendait pouvoir parler avec des créatures plus petites qu'une goutte d'eau, affirmant qu'au lieu de commander l'eau par la magie, comme le font la plupart des hommes-poissons, elle demandait simplement aux créatures de déplacer l'eau selon sa volonté. Je n'y ai jamais prêté attention mais en rencontrant ces «tardigrades», j'ai repensé à ce moment.

TARDIGRADE

Les tardigrades ne dépassent pas la largeur d'un cheveu, mais lorsque leur environnement au bord des rivières est exposé à des niveaux élevés de magie, ces omnivores à huit pattes peuvent atteindre une taille gigantesque.

TARDIGRADE GÉANT

CRÉATURE 9

TRÈS GRANDE | AMPHIBIE | ANIMAL

Perception +16 ; perception des vibrations (imprécis) 9 m

Compétences Athlétisme +19, Discrétion +14, Survie +18

For +4, **Dex** +3, **Con** +6, **Int** -5, **Sag** +3, **Cha** +1

Ocelles. Un tardigrade géant ne peut rien voir à plus de 9 m.

CA 23 ; **Réf** +16, **Vig** +23, **Vol** +16

PV 120 ; **Résistances** tous les dégâts 10

État d'anhydrobiose ♦ **Déclencheur.** Le tardigrade est réduit à 0 point de vie ou meurt à cause de la faim, de l'asphyxie ou de problèmes environnementaux similaires ; **Fréquence** 1 fois/semaine ; **Conditions.** Le tardigrade n'est pas déjà en État d'anhydrobiose ; **Effet.** Le tardigrade géant ne meurt pas mais reste à 1 point de vie et se recroqueville en une boule sèche, appelée anhydrobiose. Dans cet état, le tardigrade géant est inconscient, n'a pas besoin de manger, de boire ou de respirer, et double sa résistance à 20. Il reste indéfiniment dans l'état d'anhydrobiose jusqu'à ce qu'il soit recouvert d'une grande quantité d'eau, auquel cas il commence alors à se réhydrater, ce qui lui permet d'obtenir régénération 5. La régénération persiste jusqu'à ce qu'il récupère la totalité de ses points de vie. Le tardigrade géant quitte ensuite son état d'anhydrobiose.

Vitesses 7,5 m, escalade 7,5 m

Corps à corps ♦ stylet +19, **Dégâts** 3d8+6 perforants plus 1d8 saignements persistants

Corps à corps ♦ griffes +19 (agile, allonge 3 m), **Dégâts** 3d6+6 tranchants plus Empoignade

Gueule aspirante ♦♦ **Conditions.** Le tardigrade géant n'empoigne aucune cible ; **Effet.** Le tardigrade géant aspire de l'air avec sa gueule. Toutes les créatures situées dans un cône de 6 m doivent réussir un jet de Réflexes DD 25 ou être attirées à côté du tardigrade géant. Le tardigrade choisit une créature qui n'a pas réussi son jet de sauvegarde, l'empoigne avec ses griffes et lui assène une Frappe de stylet.

NUÉE DE TARDIGRADES

CRÉATURE 12

GRANDE | AMPHIBIE | ANIMAL

Perception +21 ; perception des vibrations (imprécis) 9 m

Compétences Athlétisme +19, Survie +21

For +2, **Dex** +4, **Con** +6, **Int** -5, **Sag** +3, **Cha** +1

Ocelles. Une nuée de tardigrades ne peut rien voir à plus de 9 m.

CA 28 ; **Réf** +21, **Vig** +26, **Vol** +19

PV 140 ; **Immunités** esprit de la nuée, précision ; **Résistances** tous les dégâts 10 (sauf zone et éblouissement)

Billes sèches. Au fur et à mesure que la nuée de tardigrades subit des dégâts, les corps de ceux qui entrent dans un état d'anhydrobiose rendent le sol traître. Lorsque la nuée de tardigrades tombe en dessous de 70 points de vie, l'espace qu'elle occupe est considéré comme un terrain difficile.

Vitesses 7,5 m, escalade 7,5 m

Stylets ♦ Chaque ennemi dans l'espace de la nuée subit 4d8 dégâts perforants (jet de Réflexes basique DD 32). Les créatures qui ratent leur jet de sauvegarde deviennent drainées 1 ou augmentent de 1 l'intensité de leur état drainé, jusqu'à un maximum de drainé 4.

TARDIGRADE GÉANT

TAUPE À TÊTE DURE

Les taupes à tête dure, espiègles et fousseuses, vivent principalement dans les prairies et les plaines. On peut souvent repérer leurs terriers en suivant la terre retournée qu'elles laissent derrière elles et qui peut s'étendre sur des centaines de mètres. Leur caractéristique physiologique est un crâne brillant, semblable à une pierre précieuse, suffisamment épais pour supporter des coups répétés et qui émet un flash de lumière colorée à chaque impact.

Les communautés gnomes agraires entretiennent une relation privilégiée avec les taupes à tête dure. Les enfants gnomes, en particulier, ont une grande affection pour ces créatures et leur ont donné leur nom. Lorsqu'ils se rendent dans les champs pour jouer avec ces taupes, généralement en les frappant avec de petits bâtons, des maillets ou tout autre objet semi-tranchant, les taupes semblent apprécier de leur rendre service, s'élançant de terrier en terrier à chaque coup étincelant dans des parties amicales de cache-cache.

La taupe à tête dure la plus célèbre est sans doute Rummbrlar, le serviteur planaire de la déesse gnome Nivi Rhomboéblouissante, une taupe à tête dure à qui Nivi a conféré les pouvoirs d'un élémentaire de terre. Il y a longtemps, la puissante taupe a été tuée en sauvant des enfants d'un orphelinat nivien. En récompense de ses actes désintéressés, Rummbrlar fut transformé en un serviteur planaire à la peau de diamant et capable de devenir aussi grand qu'un puissant dragon. Lorsque les communautés partagées par les gnomes et les taupes à tête dure sont menacées, Rummbrlar apparaît souvent pour mettre les habitants en sécurité face aux risques naturels ou monter la garde contre des menaces monstrueuses. C'est pourquoi les taupes à tête dure sont considérées comme un bon présage et un symbole de protection dans les communautés gnomes.

La taupe à tête dure atteint en moyenne 1,5 m de long, mais certaines deviennent plus petites en vieillissant, leur crâne dur s'aplatissant légèrement après des années passées à amuser les jeunes gnomes. Lorsqu'elles jouent, leur tête (et les éclairs de lumière qu'elles émettent) s'assombrit, passant par des nuances de rose, de rouge, de cramoisi et de mauve. En voyant ces teintes plus sombres, les gnomes donnent souvent aux taupes un peu de temps pour se remettre, car cela indique que le crâne n'est plus assez irrigué. Bien qu'espiègles, les taupes à tête dure sont des créatures dociles et amicales. Si elles se trouvent dans une situation de combat ou de fuite, elles s'échappent en créant de profonds réseaux de tunnels, qui peuvent s'étendre sur plusieurs centaines de mètres dans toutes les directions.

TAUPE À TÊTE DURE

PETITE ANIMAL

Perception +6 ; perception des vibrations (imprécis) 9 m, vision nocturne

Compétences Athlétisme +5, Discrétion +5, Survie +6

For +2, **Dex** +3, **Con** +3, **Int** -4, **Sag** +2, **Cha** +0

CA 15 ; **Réf** +8, **Vig** +5, **Vol** +4

PV 20 ; **Résistance** contondants 3

Fuite souterraine ➤ (déplacement) ; **Déclencheur**. La taupe à tête dure est touchée par une Frappe ; **Effet**. La taupe à tête dure Creuse pour atteindre un trou de terrier s'il y en a un dans un rayon de 6 m. Ce déplacement ne déclenche pas de réactions.

Vitesses 6 m, creusement 6 m

Corps à corps ➤ mâchoires +4, **Dégâts** 1d6+2 perforants

Excavation ➤ (manipulation). La taupe à tête dure creuse un trou dans sa case ou dans une case adjacente. La case devient un terrain difficile mais qui peut être aplani pour redevenir un terrain normal avec une action Interagir.

Terrier déséquilibrant ➤➤ (déplacement). La taupe à tête dure creuse un terrier de 6 m en ligne droite, déplaçant la terre à la surface. Toute créature dont il traverse la case subit 1d6 dégâts contondants (jet de Réflexes basique DD 14). Une créature qui rate son jet de sauvegarde est mise à terre. Cela crée un trou au début et à la fin de la ligne.



ÉLIMINATION DES TAUPES

Oh, les taupes à tête dure ! Avant d'être pleinement moi, je me souviens de mon terrier près d'un village gnome. Les enfants aimaient y jouer avec les taupes à tête dure. En y repensant, il est clair que les couleurs qui changeaient constamment et ce jeu qui consistait à les débusquer ont aidé les gnomes à repousser l'Affadissement. Je ne les blâme pas... ces créatures sont si amusantes !



Avant-propos :
ma quête
des Gardiens

Le Zootrope
et son équipage

Techniques
et astuces

Services
et équipement

Ménagerie de
Golarion

Ajustements
des créatures

A

B

C

D

E

F

G

H

L

M

O

P

R

S

T

Les Gardiens
de la nature

Épilogue :
la conclusion
d'un voyage

Glossaire et index



La nuit noire

On dit que l'important est le voyage, pas la destination, et quel voyage nous avons fait. Malgré mes tentatives pour conserver mon optimisme, la flamme de mon rêve d'enfant s'est éteinte au fil des semaines, sans plus aucun signe des Gardiens de la nature.

Deux jours avant l'équinoxe, j'étais accoudé au bastingage du *Zootrope* et regardais le soleil glisser sous l'horizon un peu plus tôt que la veille, émerveillé par l'incroyable beauté du paysage sous nos pieds. Nos recherches nous avaient conduits dans de nombreux endroits merveilleux et je n'en regrettais aucun, même si nous avions été surpris par le nombre de régions qui répondaient à nos critères de recherche.

De multiples légendes suggèrent que la Migration n'est pas liée à un lieu précis mais qu'elle se déroule chaque fois dans des endroits différents. Nous avons pensé que pour accueillir le rassemblement, il fallait un site qui englobe la terre, l'eau et le ciel, qui soit accessible à la fois depuis la mer et depuis le sous-sol, et dont le climat ne soit pas extrême pour ne pas exclure les nombreux animaux qui se réuniraient pour la cérémonie. Bien que cela semble pouvoir s'appliquer à la plupart des régions du monde, nous savions qu'il était possible de restreindre

les possibilités : la région devait être suffisamment vaste pour permettre à une grande variété de créatures de se rassembler, suffisamment éloignée des communautés et des routes commerciales, et équilibrée pour ne pas avantager le royaume d'un gardien en particulier (j'avoue ma gratitude à l'idée que nous puissions au moins exclure les vastes mers). Nous avions passé des semaines à explorer des lacs isolés dans d'anciennes forêts, des oasis désertiques étincelantes et, pour tenter de mieux inclure les créatures souterraines dans nos recherches, un gouffre mémorable dans les jungles luxuriantes d'Arcadie, dont le feuillage dense a bien failli provoquer un désastre pour notre fidèle vaisseau. Je n'étais pas du tout lassé d'observer la flore et la faune pleines de vie du monde et j'avais d'ailleurs déjà rempli plusieurs carnets de notes et de croquis, mais tout en restant fermement convaincu de l'existence des gardiens, je ne pouvais m'empêcher de me demander, surtout lorsque je restais éveillé la nuit, s'ils souhaitaient qu'on les trouve.

Une semaine plus tôt, Chari avait fait irruption dans la cuisine, où je discutais avec Gréfu et Lythéa. Elle souriait en agitant un parchemin que j'avais jeté plus tôt par frustration. « Le site de la prochaine Migration ! Je crois que je l'ai trouvé ! »

Nous avons aussitôt délaissé notre thé pour nous précipiter sur la carte. Chari posa fièrement le doigt sur un archipel isolé au large de la côte nord-ouest de l'Avistan, vers des îles dont les falaises abruptes et les eaux rocheuses avaient empêché toute exploration par la mer.

« L'eau, les falaises, la terre, dit Lythéa en levant un doigt pour chacun. Où sont les cavernes ?

Chari sourit. — Les îles sont volcaniques. »

Nous avions une piste !

Mais alors que le crépuscule se posait comme une cape sur mes épaules, mon moral sombrait avec lui. L'équinoxe et l'archipel se rapprochaient ; même la majesté des sommets enveloppés de brume qui se dressaient devant moi ne parvenait pas à me consoler. Ce voyage avait dépassé tous mes rêves les plus fous — tous sauf un, je suppose. J'ai à la fois espéré et craint sa conclusion.

Malgré la vitesse du *Zootrope*, le vent était doux et les échos du chant de Lythéa montaient du pont inférieur tandis qu'elle traçait la route du navire. J'ajustai mes lunettes et souris à Charikléia qui me rejoignait au bastingage. « Merci de m'accompagner dans ce voyage, Chari. Quelle que soit la façon dont il se termine, vous avez tous rendu très heureux un universitaire plein d'espoir. »

La lumière diminuait rapidement à mesure que le crépuscule nous enveloppait, mais je pouvais entendre le sourire dans ses paroles. « Tu sais qu'aucun d'entre nous ne l'aurait manqué, même pour toutes les richesses de Kalistrade. Mais tu parles comme s'il était déjà fini. Il y a toujours une nouvelle aube. »

Je ne sais comment j'ai eu la chance d'avoir des amis et des compagnons d'aventure aussi fidèles, mais si vous permettez à l'auteur de prendre quelques instants pour exprimer ses sentiments, j'espère sincèrement que chacun d'entre vous aura la chance d'être rejoint par de tels compagnons au cours de ses voyages. Il n'y a pas de plus grand cadeau dans la vie, comme ce voyage me l'a appris chaque jour. Mais je m'éloigne du sujet. Il suffit de dire que, par une nuit calme où l'espoir semblait être une mélodie lointaine, j'étais vraiment reconnaissant à mes amis de pouvoir chanter juste.

Charikléia et moi sommes restés silencieux tandis que les étoiles émergeaient au-dessus de nous, cascading dans les cieux. Mon cœur se serrait tandis que le *Zootrope* naviguait habilement entre les falaises qui formaient le chenal rocheux. Il n'y avait aucune trace des gardiens, ni d'ailleurs d'aucun animal. Je savais qu'ils n'apparaîtraient pas simplement en observant fixement les sommets ombragés, mais je ne pouvais me résoudre à détourner le regard et souhaitais que l'ombre d'une aile ou le clapotis d'une nageoire se matérialise dans la brume.

Des bruits de pas sur le pont attirèrent finalement mon attention. Gréfu se tenait là, avec une théière et un petit plateau de biscuits, Dr Pom et Ten derrière lui, les bras chargés de couvertures. « On s'est dit qu'on allait tous faire le guet ce soir », dit joyeusement le Dr Pom. « Nous pourrions observer les étoiles ? » Téléro et Lythéa ne tardèrent pas à arriver à leur tour, discutant amicalement et nous rassurant sur le fait que le trajet était suffisamment dégagé pour que nous puissions laisser le *Zootrope* nous porter seul, au moins pour un temps.

Comme mes lecteurs non iruxis le savent peut-être, ceux de mon ascendance ont une affinité avec les étoiles. Même si je préférerais m'intéresser à la flore et à la faune terrestres plutôt

qu'aux corps célestes, j'avais tout de même grandi en apprenant les constellations et leurs histoires. Nous nous installâmes sur les couvertures près de Lythéa et Téléro et fîmes circuler la théière autour du cercle tandis que je déplaçais mon regard de l'horizon vers les cieux, partageant noms et récits ancestraux. Je ne suis pas un astrolecteur de Terwa mais j'espère que j'ai fait honneur à mes aînés.

Téléro et Chari se disputaient à propos d'un petit amas d'étoiles à l'extrémité d'une constellation. Téléro affirmait qu'il s'agissait du Carquois de l'Archer, tandis que Chari soutenait que c'était le Sablier de Shyka. « Que sont-elles dans votre tradition, Baranther ? »

Je me retrouvais instantanément autour du feu de ma jeunesse, lorsque j'écoutais ma grand-mère peindre le ciel avec ses contes. Cette constellation a toujours été l'une de ses préférées. « Nous l'appelons le Double Croissant », ai-je répondu. « Nous disons que les libellules ornées de son motif inaugurent de nouveaux cycles et de nouvelles transformations.

— Oh, comme cette chère petite ici, » dit distraitemment Dr Pom.

Sur le bastingage proche était perché un insecte velouteux dont les antennes ressemblaient à des fougères, deux croissants pâles se reflétant sur ses grandes ailes indigo. Une douce lumière orange jaillit de son abdomen lorsqu'elle prit son envol.

« Regardez, s'exclama Gréfu avec un enthousiasme inhabituel, encore une ! » Sans surprise, à la lumière des étoiles, les silhouettes de plusieurs autres insectes voltigèrent autour de la proue de notre navire. Ten éteignit rapidement les lanternes du *Zootrope*, et tandis que mes yeux s'habituèrent à l'obscurité, je vis les lumières des insectes former une rivière dans le ciel nocturne qui disparaissait dans un passage dans le flanc de la falaise voisine, un passage que nous avions manqué je ne sais comment.

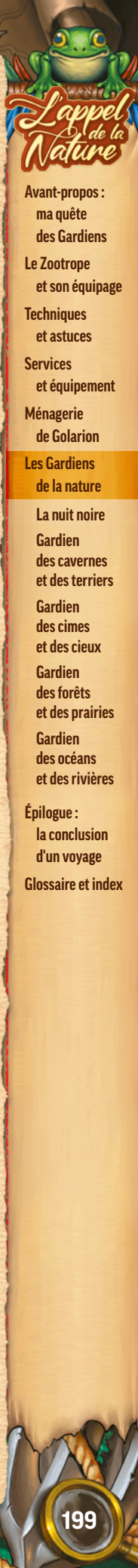
Téléro nous indiqua une large corniche sur les falaises à côté de nous, le premier endroit que nous avions vu où nous pourrions peut-être amarrer notre fidèle navire. « On y va ? »

Nous délaissâmes le thé et les biscuits, et rassemblâmes nos provisions pour débarquer au plus vite, évitant de justesse de nous cogner les uns contre les autres en nous précipitant sur un sentier peu fréquenté pour suivre les libellules incandescentes jusqu'à une crique cachée. La lumière grise de l'aube apparut dans une torpeur angoissante.

Le crissement des roues du fauteuil de Lythéa et des sabots de Chari sur les éboulis s'arrêta brusquement lorsque Téléro leva une main. « Écoutez ! »

Nous avançâmes lentement et sans bruit. Le sentier s'ouvrit sur un plateau surplombant une crique isolée de la caldeira, le faible murmure des ailes et de l'eau vive se transformant en grondement lorsque j'aperçus pour la première fois une immense chute d'eau tonnant sur les falaises distantes, illuminées par la lumière du soleil levant. La vallée devant elle abritait le plus grand rassemblement d'animaux que j'avais jamais vu : des oiseaux se posaient sur chaque branche, des mammifères rôdaient sous chaque arbre et la vie marine était si foisonnante sous les vagues que l'on pouvait à peine apercevoir le rivage.

Après un voyage incroyablement long, chers lecteurs...







*... nous les avions
enfin trouvés.*

GARDIEN DES CAVERNES ET DES TERRIERS



Un véritable chœur précéda la sélection du nouveau Gardien des cavernes et des terriers. Les créatures des profondeurs se présentèrent devant le gardien sortant avec leur offrande : un suricate fit une série complexe de vocalises ; un serpent fit sonner la cascabelle à l'extrémité de sa queue ; une chauve-souris pâle ouvrit la bouche pour émettre un chant beaucoup trop aigu pour mes vieilles oreilles, bien qu'il ait manifestement impressionné bon nombre des bêtes rassemblées. Mais une créature, une humble sauterelle cavernicole, stridula avec une telle passion qu'elle semblait luire et l'auditoire fit silence pour apprécier son chant. La lueur s'intensifiait à mesure que l'énergie de l'ancien gardien lui parvenait, faisant fondre la roche sous elle, et lorsqu'elle émergea de la lave, nous étions de toute évidence en présence du nouveau Gardien des cavernes et des terriers.

La lave s'accrocha à la sauterelle, se refroidit rapidement et fusionna avec son corps. Elle secoua ses pattes, tel le staccato d'un violoniste, et la rapidité de ses gestes fit voler la pierre excédentaire qui se brisa sur le sol. La pierre noire semblait brillante et brute, comme si elle sortait d'un bain de vapeur. Je prélevai délicatement un échantillon pour l'examiner ultérieurement.

Elle croisa mon regard (son œil était à présent plus grand que Téléro !), me salua en poussant un cri, puis sauta vers l'entrée de la grotte. J'attendis, déterminé à l'observer, jusqu'à ce qu'elle se retourne et stridule à mon intention, comme un parent qui appelle son enfant. Je la suivis précipitamment, avec toute la maladresse qui me caractérise, ne voulant pas me perdre ou me faire distancer. Au moment où elle cessa de progresser en bondissant, j'étais loin sous la surface, à bout de souffle. Une lueur rougeoyante provenant de la grotte devant nous était la seule lumière dans ces profondeurs. L'air était chaud autour de moi et je sentais mes écailles se dessécher rapidement.

L'entrée de la grotte suivante était assez large pour permettre le passage d'un chariot, mais le gardien s'était arrêté car sa nouvelle taille l'empêchait d'entrer. Il se mit cependant aussitôt au travail, ses mandibules mâchant la pierre poreuse avec une précision impressionnante. Manifestement, cette grande bête savait où appliquer sa force et le dernier obstacle céda en un instant seulement. Le gardien stridula joyeusement tandis qu'un filet de lave s'écoulait vers moi, et je reculai sous l'effet de la surprise. Ses stridulations semblaient m'inviter à m'approcher pour célébrer avec lui ce moment, mais je n'osai m'approcher de peur d'être incinéré ! Si seulement j'étais habitué à des environnements aussi hostiles. Je sentais qu'il voulait me montrer ce qu'il trouvait beau, cette essence impressionnante de son nouveau royaume, mais je devais l'apprécier en gardant mes distances.

D'après mes premières observations, il est clair que la transformation de la sauterelle cavernicole en gardien n'a pas seulement augmenté sa taille : les légendes sur le lien entre le gardien et son environnement sont plus exactes que nous ne le pensions. Le gardien ne fait qu'un avec le pouls de la terre. L'obsidienne qui forme sa mue correspond en tous points à celle du volcan. Ma meilleure hypothèse depuis ce premier contact est qu'il pourrait dormir dans la grotte de magma pendant une grande partie de l'année, tout comme il passait autrefois les saisons endormi dans la terre. Pendant qu'il se repose, son exosquelette se renouvelle, remplaçant le processus de croissance normal.

À l'instar des légendes, le gardien est le véritable maître de l'environnement souterrain, son contrôle sur la pierre étant illimité. Il façonne la roche autour de lui grâce à son pouvoir primordial sur le magma, souvent en pulvérisant de la lave qui se solidifie en obsidienne. Ses stridulations sont suffisamment puissantes pour briser la pierre. Le regarder bouger est un véritable plaisir : il fait claquer ses pattes (chacune plus grande que moi !) pour propulser son corps de la taille d'une maison dans les airs, et il semble prendre plaisir à créer des gouffres de plusieurs dizaines de mètres de profondeur et à façonner des stalagmites qui lui servent de plates-formes pour bondir hors des profondeurs.

Il passe d'une action à l'autre avec une passion évidente. Une fois qu'il a décidé un plan d'action, il le mène à bien, qu'il s'agisse de mâcher des morceaux de quartz avec ses mandibules ou de rediriger les intrus loin de leur habitat à l'aide de coulées de lave. Bien qu'il ne puisse pas me parler de ses centres d'intérêt, il expose des minerais métalliques dans ses cavernes de manière agréablement symétrique et je sais qu'il me montre ainsi son art. La façon dont mon cœur s'est gonflé en voyant ses actions est la seule preuve dont j'ai besoin. Mais oh, que ne donnerais-je pas pour discuter d'art avec le gardien autour d'une tasse de thé bien chaude !

GARDIEN DES CAVERNES ET DES TERRIERS CRÉATURE 22

UNIQUE GIGANTESQUE BÊTE TERRE

Perception +36 ; perception des vibrations (imprécis) 18 m, vision dans le noir

Langue voix de la nature

Compétences Athlétisme +42 (+45 pour Sauter en hauteur ou en longueur), Connaissances en monde souterrain +35, Discrétion +37, Intimidation +37

For +12, **Dex** +8, **Con** +10, **Int** +6, **Sag** +8, **Cha** +9

Voix de la nature p. 214

Couronne de gardien p. 212

CA 45 ; **Réf** +36, **Vig** +39, **Vol** +33 ; +1 aux jets de sauvegarde contre primordiale.

PV 500 ; **Immunité** feu ; **Faiblesse** froid 20 ; **Résistances** physiques 10 (sauf adamantium), son 20

Réflexe magmatique ➤ **Déclencheur**. Le gardien est la cible d'une attaque ; **Effet**. Le gardien pulvérise du magma en sautant pour échapper au danger. Cette pulvérisation inflige 6d12 dégâts de feu à toutes les créatures adjacentes (jet de Réflexes basique DD 42). Il s'éloigne ensuite en Bondissant ou en Faisant un pas, et gagne un bonus de circonstances de +2 à sa CA contre l'attaque ayant déclenché cet effet.

Vitesses 12 m, creusement 12 m

Corps à corps ➤ couronne de cornes +41 (allonge 3 m, magique), **Dégâts** 4d12+22 perforants

Corps à corps ➤ mandibules +41 (agile, allonge 4,5 m, magique), **Dégâts** 4d10+22 contondants plus Empoignade améliorée

À distance ➤ stridulations +33 (magique, portée 18 m), **Dégâts** 4d10+18 son

À distance ➤ jet de magma +33 (facteur de portée 18 m, magique), **Dégâts** 4d8+13 feu plus 2d6 feu persistant et Cage d'obsidienne

Adhésion aux parois. Le Gardien des cavernes et des terriers adhère aux surfaces à l'aide de ses pattes segmentées. Il n'a pas besoin d'utiliser une main pour s'accrocher aux murs ou aux plafonds.

Appelé vers les profondeurs. Les profondeurs appellent le gardien, surtout lorsqu'il se déplace dans les airs. Lorsqu'il Sauter en longueur, il peut utiliser la distance inutilisée du Saut en longueur pour Creuser. De plus, le gardien peut Creuser à travers n'importe quelle matière terreuse, y compris la roche. Le cas échéant, il se déplace à sa Vitesse de creusement maximale.

Cage d'obsidienne. L'obsidienne qui refroidit rapidement s'accroche au corps de la cible et se solidifie autour de ses membres. La cible doit faire un jet de Réflexes DD 42. En cas d'échec, elle est immobilisée jusqu'à ce qu'elle S'échappe (DD 42). En cas d'échec critique, elle est prise par surprise aussi longtemps qu'elle reste immobilisée.

Enfouir sous la pierre ➤ (attaque, primordiale). **Condition**. Le gardien a empoigné une créature ; **Effet**. Le gardien tente

LES PROFONDEURS CONNECTÉES

De même que les courants aériens traversent les cieux et que les océans relient les eaux du monde, les cavernes et les souterrains sont également reliés les uns aux autres de diverses façons. Les coulées de lave souterraines créent des tunnels et des passages. L'érosion de l'eau forme également des réseaux de grottes dans la roche.

d'enfoncer une créature empoignée dans ses mandibules à l'intérieur d'une fissure dans la terre qui s'ouvre sous elle. Le gardien fait un test d'Athlétisme contre le DD de Réflexes de la créature empoignée. S'il réussit, il enfouit la créature dans le sol. La créature subit 10d10 dégâts contondants. Elle est également immobilisée, ralentie 1 et doit retenir sa respiration ou commencer à s'asphyxier jusqu'à ce qu'elle S'échappe (DD 42). Si la créature est toujours enfouie à la fin de son tour, elle subit 5d10 dégâts contondants.

Excavation vibratoire ➤➤ (manipulation, primordiale). Le gardien pousse un cri retentissant qui brise la terre et la pierre. Il crée une fosse de 3 m de côté et de 15 m de profondeur dans la terre ou la pierre dans un rayon de 18 m autour de lui.

Saut éruptif ➤➤ (primordiale). Le gardien provoque l'éruption d'un jet de lave, puis saute hors de la lave qui se solidifie pendant qu'elle refroidit. Le gardien Bondit d'une distance maximale égale à deux fois sa Vitesse. Lorsqu'il se pose, la violence de l'impact inflige 6d12 dégâts contondants à toutes les créatures situées dans un rayon de 4,5 m autour de lui (jet de Vigueur basique DD 42). En cas d'échec critique, la créature est également repoussée de 3 m.



Avant-propos :
ma quête
des Gardiens

Le Zootrope
et son équipage

Techniques
et astuces

Services
et équipement

Ménagerie
de Golarion

Les Gardiens
de la nature

La nuit noire

Gardien
des cavernes
et des terriers

Gardien
des cimes
et des cieux

Gardien
des forêts
et des prairies

Gardien
des océans
et des rivières

Épilogue :
la conclusion
d'un voyage

Glossaire et index

GARDIEN DES CIMES ET DES CIEUX



Au sommet d'une montagne, l'air est rare et limpide et, en l'absence de couverture nuageuse, on peut voir à des kilomètres à la ronde. C'est un point de vue qui inspire l'introspection et l'humilité, offrant une vue unique sur un paysage unifié. Chaque Gardien des cimes et des cieux veille sur ce biome depuis des temps immémoriaux, protégeant non seulement les cieux, mais aussi les montagnes qui s'élèvent à leur rencontre. Ce gardien est donc une créature de contrastes, capable de percevoir deux parties vitales d'un tout unifié : un vent violent peut être inflexible, et si elles disposent de suffisamment de temps, même les montagnes bougent. La sélection du nouveau Gardien des cimes et des cieux semble incarner cette unité.

Dans le ciel au-dessus de la crique, le nouveau gardien sera sélectionné lors d'une course vers un sommet éloigné, une épreuve d'endurance autant que de vitesse. De nombreuses créatures répondirent à l'appel, depuis les agiles colibris et les infatigables albatros jusqu'aux anciens ptérosaures et aux énormes libellules. Parmi eux se trouvait un humble moineau, et bien que les autres créatures semblaient douter de sa présence, le moineau était déterminé : en tant que créature de l'air, il avait lui aussi le droit de concourir.

Les créatures prirent leur envol en une grande spirale que je ne reverrai jamais. Personne ne prêta attention au moineau au milieu d'eux : il n'était ni aussi rapide ni aussi fort, mais en observant avec ma longue-vue, il était clair que sa connaissance des vents était suprême et qu'il volait habilement là où les courants l'aidaient. Les oiseaux de proie les plus rapides se fatiguèrent rapidement, ce qui permit aux oiseaux migrateurs de les rattraper. Même si le moineau faiblissait, il poursuivait son vol en faisant preuve d'un acharnement singulier.

Je vis le ciel s'assombrir, comme pour défier les concurrents. Le vent se leva, des trombes d'eau s'abattirent, et il est clair que le moineau frôlait les limites où la technique peut vaincre la force. Pourtant, un aigle tout proche sembla avoir pitié de lui et le recouvrit d'une aile pour le protéger de la pluie. Le moineau se tourna vers l'aigle et j'eus l'impression de les voir échanger un regard, l'un pour dire : « Tu dois faire demi-tour » et l'autre pour répondre : « Je ne peux pas, un gardien n'abandonne pas ».

Alors qu'ils approchaient du sommet, le moineau regarda devant lui. L'aigle était plus fort mais le moineau plus agile, et il aurait sûrement pu distancer l'aigle pour atteindre le sommet grâce à son accélération supérieure et à sa taille réduite. Mais ce ne fut pas le cas. Je sais que je ne devrais pas y mêler mes propres sentiments, mais peut-être était-ce par souci d'équité ou d'honneur ? Pensait-il qu'il ne serait pas arrivé si loin sans l'aide de l'aigle et qu'il serait en quelque sorte contraire à l'honneur de la nature de lui voler cette victoire ?

Ils se rapprochèrent encore et le moineau regarda en arrière. Derrière lui, de nombreuses créatures étaient brisées par la tempête. Un faucon soignait son aile cassée, une petite cigale semblait sous la grêle, et ainsi de suite. Avec une incroyable détermination, le moineau quitta l'abri sous l'aile de l'aigle et retourna dans la tempête. Il s'agrippa puissamment au faucon, s'efforçant de le soutenir avec sa seule force d'âme. Son corps était minuscule par rapport au sien, mais il battit tout de même des ailes pour tenter d'atténuer l'effort de l'oiseau blessé dans sa chute. Le moineau l'aida à se poser sur le sommet enneigé de la montagne, puis il reprit son envol pour aider la créature suivante.

Il continua ainsi longtemps après que l'aigle eut gagné la course, longtemps après que toutes les créatures capables de voler se furent posées sur le sommet. Ce n'est qu'après que toutes les créatures blessées par la tempête furent arrivées jusqu'au sommet que le moineau se posa, épuisé et dernier de la course.

Au sommet se trouvait le vieux gardien. Chaque concurrent s'écarta devant le moineau pour lui permettre de se rapprocher et je pris conscience que la véritable compétition n'était pas un concours de vitesse, mais un concours de cœur : bien qu'il ait été rapide, fort et intelligent, il n'était pas le plus rapide, le plus fort ou le plus intelligent. Mais il avait prouvé qu'il comprenait le lien entre toutes les créatures de l'air.

Le nouveau Gardien des cimes et des cieux fut couronné au sommet de la montagne, et son premier cri, lorsque le vent, les éclairs et la neige l'enveloppèrent, fut un cri de joie.

GARDIEN DES CIMES ET DES CIEUX

CRÉATURE 22

UNIQUE GIGANTESQUE AIR BÊTE

Perception +40 ; odorat (imprécis) 18 m, vision dans le noir, vision malgré la tempête

Langue voix de la nature

Compétences Acrobaties +42, Connaissances en oiseaux +38, Connaissances en montagnes +38, Diplomatie +34, Médecine +38, Nature +40, Survie +38

For +8, **Dex** +12, **Con** +9, **Int** +6, **Sag** +10, **Cha** +8

Vision malgré la tempête. Le vent, les précipitations et les nuages ne gênent pas la vision du gardien : il ignore l'état masqué dû aux tempêtes, à la brume, aux précipitations et aux conditions climatiques similaires.

Voix de la nature p. 214

Couronne de gardien p. 212

CA 48 ; **Réf** +40, **Vig** +36, **Vol** +38 ; +1 aux jets de sauvegarde contre primordiale.

PV 445 ; **Immunité** électricité ; **Résistances** feu 15, froid 15

Vitesses 18 m, vol 72 m ; déplacement sans entrave

Corps à corps ♦ bec +41 (allonge 3 m, finesse, magique), **Dégâts** 4d12+16 perforants

Corps à corps ♦ couronne de cornes +41 (agile, allonge 4,5 m, finesse, magique), **Dégâts** 4d8+16 perforants

À distance ♦ coup de vent violent +39 (air, facteur de portée 27 m, magique), **Dégâts** 2d8+16 contondants plus 2d8 électricité

Sorts innés primordiaux DD 45 ; 10^e vivifier, tempête furieuse ; 9^e source apaisante (SdM p. 135) ; **Constant (4^e)** déplacement sans entrave

Chant des cieux ♦ (air, audible, primordiale). Le gardien entonne un joyeux chant d'oiseau, accordant un bienfait qui évoque la liberté qu'offre le vol à tous ses alliés dans un rayon de 18 m autour de lui. Pendant la minute suivante, les alliés affectés gagnent déplacement sans entrave, une Vitesse de vol de 18 m, et considèrent les créatures au sol comme prises par surprise tant qu'ils volent.

Expiration de cristaux ♦♦ (froid, primordiale). Le gardien inspire puis souffle une tempête de cristaux de glace. Toutes les créatures dans un cône de 18 m subissent 4d8 dégâts de froid et 4d8 dégâts tranchants (jet de Réflexes basique DD 44). En cas d'échec critique, la créature est immobilisée par la glace. Le gardien ne peut plus utiliser Expiration de cristaux pendant 1d4 rounds.

Tempête de courants descendants ♦ (air, primordiale) ; **Déclencheur.** Le gardien Vole ; **Effet.** Les battements d'ailes du gardien génèrent de puissantes bourrasques qui font dévier les créatures plus petites de leur trajectoire. Une émanation de 18 m, centrée sur le gardien, se remplit de vents traversés d'éclairs jusqu'au début du prochain tour du gardien. Les créatures doivent réussir un jet de Réflexes DD 42 pour pouvoir entreprendre une action de déplacement à l'intérieur des vents ; les créatures volantes réduisent d'un degré de succès leur résultat. Les créatures qui obtiennent un échec critique sont repoussées de 9 m par rapport au gardien, elles sont jetées à terre et subissent 4d6 dégâts d'électricité.

BÉNÉDICTION DU GARDIEN

D'après les légendes, le Gardien des cimes et des cieux invite ceux qui méritent particulièrement ses faveurs à venir chez lui, un nid situé dans un pic creux au cœur des montagnes Kodar. L'invité y est convié à un grand festin, après quoi le gardien lui propose de le transformer en oiseau-tonnerre afin qu'il puisse profiter du ciel jusqu'à la fin de ses jours, même s'il ne s'offense pas si l'invité s'y oppose.

Vol orogène ♦♦♦ (air, déplacement, primordiale, terre). Le gardien vole en ligne droite vers le haut sur une distance de 72 m. Ce faisant, le sol dans une explosion de 9 m à partir de son point de départ s'élève en un pilier rocheux de 36 m de haut, son sommet semblable à celui d'une montagne, qui devient un terrain très difficile. Toutes les autres créatures dans cette explosion doivent réussir un jet de Vigueur DD 44 ou être fatiguées par le changement soudain d'altitude. Le gardien s'envole alors directement vers le centre du sommet du pilier et enfonce ses cornes dans la pierre.

Lorsqu'il se pose, la montagne nouvellement formée se met à trembler. Toutes les autres créatures dans la zone doivent réussir un jet de Réflexes DD 42 ou chuter du sommet à une hauteur de 36 m, et atterrir dans la case la plus proche à l'extérieur de la zone. Le pilier est permanent.



Avant-propos :
ma quête
des Gardiens

Le Zootrope
et son équipage

Techniques
et astuces

Services
et équipement

Ménagerie
de Golarion

Les Gardiens
de la nature

La nuit noire

Gardien
des cavernes
et des terriers

Gardien
des cimes
et des cieux

Gardien
des forêts

Gardien
des montagnes

Gardien
des rivières

Gardien
des tempêtes

Gardien
des vents

Gardien
des nuages

Gardien
des étoiles

Gardien
des lunes

Gardien
des soleils

Gardien
des planètes

Gardien
des galaxies

Gardien
des univers

Gardien
des multivers

Gardien
des omnivers

Gardien
des métavers

Gardien
des hyperunivers

Gardien
des megavers

Gardien
des superunivers

Gardien
des ultivers

GARDIEN DES FORÊTS ET DES PRAIRIES



Aussi grands qu'ils fussent, les espoirs que j'avais placés dans la Migration s'accrurent encore davantage à mesure que les participants, d'une diversité époustouflante, affluaient pour concourir et être couronnés nouveaux Gardiens de la nature. Je me suis laissé aller à imaginer des courses pour devancer le vent, des danses aux plumages rayonnants et des démonstrations de force pour fendre la terre et arracher les arbres à leurs racines. Jamais je n'aurais pu imaginer les supercheries, la ruse et la controverse dont nous fûmes témoins ! Pas plus, semble-t-il, que les autres créatures présentes.

Alors que le Gardien des forêts et des prairies sortant réunissait les candidats pour choisir son successeur, je vis une créature d'une taille et d'un âge incroyables, semblable à un éléphant si grand et si imposant qu'il aurait pu aplatir un autre candidat sous une seule de ses pattes. En observant les réactions de ses concurrents, je vis des hérissements de poils et des regards cruels. La plupart des autres bêtes reculèrent immédiatement, préférant assister à la scène plutôt que de se lancer dans une compétition apparemment sans espoir contre une créature d'une telle majesté.

Lorsque les animaux se lancèrent dans la compétition, je ne pus malheureusement pas les observer directement car ils disparurent dans une forêt vierge si épaisse et si enchevêtrée que je pouvais à peine voir au-delà de son orée (Téléro ne pouvait pas mieux voir à travers la canopée dans sa navette). Pourtant, lorsque les concurrents revinrent, la plupart blessés, éreintés, boiteux et couverts de petites coupures ou éraflures, le majestueux, lui, était absent. Un brouhaha de grognements, de stridulations et de pépiements s'éleva, avant qu'un petit renard ne sorte de la forêt, tenant dans sa bouche une délicate fleur bleue si rare que je croyais cette espèce éteinte. Il la plaça dans la clairière en endossant le manteau du vainqueur et en devenant ainsi le nouveau Gardien des forêts et des prairies.

Une fois la cérémonie terminée, je tentai de comprendre ce qui était advenu de la majestueuse créature que moi et les animaux rassemblés pensions qu'elle gagnerait. Dans les derniers instants que je pus voler avant de devoir partir, j'examinai le site des épreuves et trouvai ce qui restait de la créature. Son corps gisait en morceaux dans une prairie, éclaté comme un réceptacle d'osier. Des éclats fragiles de peau de bois jonchaient la prairie. À l'intérieur du corps se trouvait une structure semblable à une machine. Creux. Il ne s'agissait pas d'une créature mais d'un mensonge, et de petites empreintes de renard s'éloignaient du réceptacle brisé.

L'imposante créature, le minuscule renard et le nouveau gardien étaient une seule et même créature, mais elle en savait plus. Je suis incapable de dire comment elle s'est procuré ce réceptacle trompeur ou comment elle a décroché la victoire, mais la possibilité la plus probable, à mon avis, est qu'elle a utilisé cette bête factice comme diversion afin de pouvoir s'éclipser et atteindre le but nécessaire pour gagner.

De retour sur le navire, je découvris plusieurs petites empreintes de pattes, clairement celles d'un renard, qui se dirigeaient directement vers la proue du navire, sur le pont, puis dans mes quartiers. Là, je trouvai d'innombrables feuilles et pétales éparpillés, ainsi que mes carnets en désordre et divers ouvrages ouverts et aux pages cornées par de petites pattes boueuses. Il me semblait que c'était clairement l'œuvre du gardien qui me faisait savoir qu'il était au courant de tout ce dont j'avais été témoin. Je ne peux toujours pas dire avec certitude si ce message était un cadeau, un avertissement ou une simple reconnaissance, mais c'est un message que je n'oublierai jamais.

Aujourd'hui, les forêts et les prairies ont un gardien qui se tient à l'écart de la société, mais qui en connaît les rouages. Qui peut, je n'en doute pas, discerner nos intentions les plus sincères à l'égard de la nature, en agissant avec une intelligence que beaucoup d'humanoïdes croient réservée aux seuls habitants des royaumes « civilisés ». Les bêtes ont un gardien puissant et compétent, c'est certain, même si elles n'apprécient pas la situation. C'est avec un certain regret que j'affirme que le gardien a raison sur ce point. Son intelligence est une force plus grande que n'importe quelle puissance bestiale. Si l'humble explorateur que je suis a pu contempler cette Migration, imaginez que nous soyons venus pour les chasser plutôt que de nous contenter du rôle d'observateurs. Que le but du renard ait été d'inciter ses congénères à rester vigilants face aux tromperies ou de s'accaparer le pouvoir, il y est parvenu, et malheur à ceux qui prennent pour de la faiblesse la malice du nouveau Gardien des forêts et des prairies.

GARDIEN DES FORÊTS ET DES PRAIRIES

CRÉATURE 22

UNIQUE GIGANTESQUE BÊTE BOIS

Perception +36 ; odorat (imprécis) 1,5 km, vision dans le noir supérieure
Langue voix de la nature

Compétences Acrobaties +40 (+44 pour S'échapper), Diplomatie +40, Discrétion +42, Duperie +44, Intimidation +42, Larcin +40, Nature +36, Société +39, Survie +36

For +7, **Dex** +10, **Con** +8, **Int** +11, **Sag** +8, **Cha** +12

Voix de la nature p. 214

Couronne de gardien p. 212

CA 48 ; **Réf** +42, **Vig** +34, **Vol** +36 ; +1 aux jets de sauvegarde contre primordiale.

PV 435

Supercherie sauvage (mental, primordiale). **Déclencheur**. Un ennemi à 18 m ou moins cible le gardien avec une attaque, un sort ou un autre pouvoir ; **Effet**. La créature qui déclenche cet effet doit faire un jet de Volonté DD 45. En cas d'échec, le gardien redirige le pouvoir sur une autre créature à portée dans un éclat de rire mental ; cela ne produit aucun effet s'il n'y a pas d'autres cibles éligibles. La créature qui déclenche cet effet est ensuite immunisée pendant 24 h, sauf en cas d'échec critique.

Vitesses 18 m, escalade 9 m ; passage en forêt

Corps à corps (mâchoires +38 (allonge 4,5 m, finesse, magique), **Dégâts** 4d10+15 perforants

Corps à corps (couronne de cornes +40 (allonge 3 m, finesse, magique), **Dégâts** 4d8+15 perforants plus 2d6 poison persistant

Corps à corps (griffes +40 (agile, allonge 4,5 m, finesse, magique), **Dégâts** 4d6+15 tranchants

À distance (rire du renard +40 (magique, portée 36 m), **Dégâts** 4d10 son plus 3d6 mental

Sorts innés primordiaux DD 45, attaque +41 ; **10^e manifestation**, tempête de pétales (SdM p. 137) ; **4^e translocation** (à volonté) ;

Tours de magie (10^e) chimère, lumière ; **Constant (7^e)** langage universel, voile occultant

Attaque sournoise. Le gardien inflige 3d6 dégâts de précision supplémentaires aux créatures prises par surprise.

Bond magique Le gardien Marche rapidement jusqu'à sa Vitesse, Bondit à une hauteur égale ou inférieure à sa Vitesse ou Lance translocation ; il Frappe à la fin de ce déplacement. Si le gardien a commencé cette action caché, il le reste jusqu'à la fin de la Frappe conférée par ce pouvoir.

Changement de forme (concentration, métamorphose, primordiale). La taille du gardien devient Très Petite, Petite, Moyenne, Grande ou Très Grande (son allonge passe à 0 m pour Très Petite, 1,5 m pour Moyenne ou Grande, et 3 m pour Très Grande). Le gardien conserve sa forme mais peut changer de couleur en fonction des saisons.

Gage du renard (concentration, mental, primordiale). Le gardien accorde un bienfait à une créature consentante autre que lui-même qu'il peut voir, et exige qu'elle promette d'utiliser le pouvoir accordé pour détruire ou saper les créations de la civilisation. La cible bénéficie d'un bonus de statut de +1 aux jets

d'attaque et de +5 aux dégâts contre les créatures artificielles, les structures et les objets construits par des humanoïdes. Elle bénéficie également d'un bonus de statut +2 aux tests de Discrétion contre les humanoïdes. Le gardien ne peut confier qu'un seul gage à la fois. Le gage prend fin si la cible est capturée ou meurt.

Panorama idyllique (concentration, primordiale) ; **Fréquence** 1 fois/heure ; **Effet**. Le gardien crée une zone de calme apaisant. Cette zone est identique à un mirage de rang 5 représentant une prairie ou une forêt paisible, sauf que la zone est une explosion de 60 m.

Lorsqu'il se trouve dans la zone d'un Panorama idyllique, le gardien exerce un contrôle significatif sur les sens des créatures qui s'y trouvent et peut lancer double illusoire et silence de rang 2 à volonté.

Passage en forêt. Le Gardien des forêts et des prairies ignore les terrains difficiles et très difficiles causés par la végétation non magique.



Avant-propos :
ma quête
des Gardiens

Le Zootrope
et son équipage

Techniques
et astuces

Services
et équipement

Ménagerie
de Golarion

Les Gardiens
de la nature

La nuit noire

Gardien
des cavernes
et des terriers

Gardien
des cimes
et des cieux

Gardien
des forêts
et des prairies

Gardien
des océans
et des rivières

Épilogue :
la conclusion
d'un voyage

Glossaire et index

GARDIEN DES OCÉANS ET DES RIVIÈRES



Si seulement nous pouvions partager des histoires avec les plus vieux animaux de la mer, les vénérables tortues dragons et les baleines boréales. Si seulement nous pouvions nous asseoir avec les anciennes créatures des rivières, nous pourrions leur demander quelles sont les longues traditions de la danse dans leur royaume. Peut-être nous parleraient-ils de la grande célébration au cours de laquelle toutes les créatures aquatiques du monde, des saumons bondissants des littoraux aux menaçantes baudroies des abysses, se sont réunies pour célébrer l'onction du Gardien des océans et des rivières.

C'est ce que disent les légendes, mais ce que je n'avais pas réalisé jusqu'à présent, malgré toutes mes études, c'est à quel point les mots pour «danse» et «bataille» sont similaires dans tant de langues différentes. En effet, lors de la compétition visant à sélectionner le nouveau gardien, les créatures aquatiques ont formé des paires et se sont balancées en rythme d'avant en arrière, mais ces battements et dodelinements gracieux étaient accompagnés de claquements de nageoires, de crépitements d'organes électriques et de grincements de dents dans l'eau.

La danse était brutale mais magnifique. Dans le meilleur des cas, chaque paire se contentait de se menacer, nageant en cercle jusqu'à ce que la créature la plus faible cède (comme c'est souvent le cas dans le monde animal, la plupart des créatures préfèrent se mettre d'accord sur un vainqueur et éviter les risques de blessures). Mais la nature n'est pas liée par des scénarios optimistes ou par la logique, et pour chaque créature sortie avec ses nageoires intactes, le sang d'une autre s'est répandu dans l'eau. Une petite créature régnait en maître au milieu de la danse.

Au moindre de ses contacts, ses concurrents se figeaient, et quel que soit le nombre de ses vrilles arrachées, d'autres surgissaient pour emplir l'eau. Elle était planctonique, se déplaçait avec l'eau elle-même, contrairement à ses concurrents qui dansaient chacun sur un rythme disparate, comme divorcés de la marée primordiale qui donnait autrefois le rythme, tel un métronome. La méduse se déplaçait au gré du courant, brillant d'une lumière ondulante semblable à la traînée que laisse votre queue dans l'eau par une nuit au clair de lune. Les pas de danse qu'elle exécutait semblaient quelque peu anciens, plus que ceux du calmar, de la baleine ou même du nautilus, un observateur de longue date, qui avait toujours flotté en marge, se délectait maintenant pour la première fois du spectacle que les mouvements de ses compatriotes donnaient.

Alors que la méduse se déplaçait et se balançait en abattant ses partenaires avec une férocité singulière, il était clair que toute la danse se concentrait autour d'elle. Mais à chaque créature qu'elle touchait et à chaque piqure urticante qu'elle infligeait, une énergie se répandait. Un spectacle effrayant, car bientôt toutes les créatures présentes devinrent erratiques et comme chacune se mit à nager avec la même énergie, le centre de la danse se déplaça de l'ancien gardien vers le nouveau. Les vagues enflèrent lorsque la méduse libéra ce que les eaux avaient emprisonné, et elle se mit à grossir à vue d'œil, devenant le nouveau Gardien des océans et des rivières.

Cette créature me fait peur, je dois bien l'avouer. Sa férocité semble viser ceux qui vivent sur la terre ferme et qui exploitent Golarion ; peu de temps après son ascension, ses sujets transportèrent l'épave d'un baleinier jusqu'à la crique, manifestement coulé depuis longtemps. Après avoir observé le navire, le gardien se mit à luire de toute sa bioluminescence avant de broyer la coque avec ses tentacules et de la trancher avec de la glace convoquée, comme pour tester avec désinvolture l'efficacité de ses nouveaux pouvoirs contre les navires qui nuisent à la mer. Alors que son prédécesseur avait autorisé les pêcheurs et les navires de transport à passer en toute sécurité, ou permettait à ceux qui le souhaitaient de profiter de la générosité des eaux, ce nouveau gardien ne semble pas escorter les voyageurs échoués après une tempête ; au contraire, il est lui-même la tempête.

Soyez avertis, chers lecteurs. Si tous les animaux doivent se nourrir (que ce soit en broutant, en chassant ou en fouinant, cela ne fait aucune différence), même ceux d'entre nous qui ont l'impression que nous avons fait reculer les frontières de la nature avec nos villes et nos bateaux, il est clair que si nous prenons davantage à la nature, son nouveau gardien pourrait chercher à rétablir l'équilibre en nous prenant davantage en retour. Prenez garde aux courants si vous cherchez à traverser ou à exploiter les rivières ou les océans. Remerciez les eaux, les créatures qui y vivent, les vies perdues et les bienfaits qu'elles vous procurent, et lorsque vous estimez avoir suffisamment donné, remerciez une deuxième fois.

GARDIEN DE L'OcéAN ET DES RIVIÈRES

CRÉATURE 22

UNIQUE GIGANTESQUE AQUATIQUE BÊTE EAU

Perception +39 ; odorat (imprécis) 60 m, vision dans le noir

Langue voix de la nature

Compétences Acrobaties +37, Athlétisme +40, Discrétion +42, Intimidation +36, Nature +39, Survie +42

For +10, **Dex** +9, **Con** +12, **Int** +6, **Sag** +8, **Cha** +6

Voix de la nature p. 214

Couronne de gardien p. 212

CA 47 ; **Réf** +36, **Vig** +39, **Vol** +33 ; +1 aux jets de sauvegarde contre primordiale.

PV 540 ; **Immunités** contrôlé, émotion, mental, poison, précision ;

Faiblesse électricité 15 ; **Résistances** contondant 20, froid 20

Maelström bioluminescent (aura, eau, primordiale, visuel) 9 m. La colère du gardien invoque une tempête éblouissante autour de lui qui transforme la zone en terrain difficile. Les créatures qui entrent dans la tempête doivent faire un jet de Volonté DD 45. Une créature qui réussit ce jet de sauvegarde est immunisée contre les leurre visuels pendant 24 h.

Succès. La créature n'est pas affectée.

Échec. La créature est éblouie pendant 1 round, et pour la première action de son prochain tour, elle doit utiliser une action simple pour se rapprocher le plus possible du gardien.

Échec critique. La créature est éblouie tant qu'elle reste dans l'aura. Lorsqu'elle commence son tour à l'intérieur de l'aura, elle doit utiliser la première action de son tour pour se rapprocher le plus possible du gardien. Elle peut tenter un nouveau jet de sauvegarde à la fin de son tour et met fin à cet effet en cas de succès.

Vitesse nage 30 m

Corps à corps ♦ couronne de cornes +41 (allonge 3 m, magique), **Dégâts** 2d8+15 froid plus 2d8+15 poison

Corps à corps ♦ tentacule +43 (agile, allonge 9 m, magique), **Dégâts** 4d10+16 contondants plus Emprise des abysses

Ce qui menace en dessous ♦♦♦ Le gardien attaque six fois avec ses tentacules.

Emprise des abysses. Les créatures frappées par l'un des tentacules du gardien obtiennent une faiblesse contre le froid de 10 et subissent un malus de statut de -2 aux jets de Vigueur pendant 1 round.

Étreinte arctique ♦♦ (froid). Toutes les créatures se trouvant dans le maelström bioluminescent du gardien subissent 10d6 dégâts de froid (jet de Vigueur basique DD 45). En cas d'échec, la créature est également ralentie 1 pendant 1 round.

Je suis la marée ♦♦ (eau, primordiale). Le gardien crée trois lignes d'eau tumultueuse, chacune de 3 m de large et de 36 m de long. Les créatures dans la zone subissent 18d8 dégâts contondants (jet de Vigueur basique DD 45). Le gardien peut pousser ou tirer, et toutes les créatures qui ratent ce jet de sauvegarde se déplacent jusqu'à 12 m dans

UN CADEAU VENGEUR

Autrefois, le Gardien des océans et des rivières était lié au monde des créatures terrestres et très impliqué dans leurs canaux commerciaux. Aujourd'hui, les descendants de ces créatures ne peuvent plus compter sur la générosité de la mer et se sentent obligés de prendre juste ce qu'ils peuvent pour survivre. Les pêcheurs doivent faire preuve de rapidité et de discernement maintenant que les océans et les rivières protègent jalousement leurs bienfaits. C'est pourquoi tous ne sont pas d'accord avec les tactiques du nouveau gardien... et certains souhaitent que les anciennes coutumes soient rétablies.

la direction choisie. Le gardien ne peut plus utiliser Je suis la marée pendant 1d4 rounds.

Tous ne font qu'un ♦ Fréquence 1 fois/tour ; **Effet.** Le gardien attire des organismes qui étendent son influence. La zone du maelström bioluminescent et l'allonge de sa Frappe de tentacule augmentent de 3 m pendant 1 min, jusqu'à un maximum de 9 m supplémentaires.



Avant-propos :
ma quête
des Gardiens

Le Zootrope
et son équipage

Techniques
et astuces

Services
et équipement

Ménagerie
de Golarion

Les Gardiens
de la nature

La nuit noire

Gardien
des cavernes
et des terriers

Gardien
des cimes
et des cieux

Gardien
des forêts
et des prairies

Gardien
des océans
et des rivières

La nuit noire
et un voyage

et index

Conclusion d'un voyage

Cher lecteur, bien que ce récit ait été un plaisir à écrire, je crains de vous décevoir, car comment pourrais-je exprimer par de simples mots sur une page l'événement miraculeux dont nous avons été témoins et les émotions qu'il a suscitées en nous ? Je dois simplement faire de mon mieux et croire que si vous avez choisi de lire ce livre, c'est parce que vous partagez ma révérence pour le monde naturel. Vous comprenez peut-être déjà l'immense vague de joie et de tristesse qui nous a submergés alors que nous observions cette cérémonie sauvage, ce rite de passage, avec émerveillement et une grande gratitude.

Des créatures de toutes sortes étaient rassemblées dans cette crique isolée. J'aurais aimé avoir cent yeux de plus pour toutes les voir et cent mains de plus pour toutes les dessiner. Les oiseaux volaient et se posaient sur chaque arbre et chaque corniche, rejoints par des chèvres agiles ainsi que par des salamandres et des chauves-souris émergeant des grottes en contrebas. Les créatures des bois, du lynx au grand ours, se rassemblaient parmi les arbres, aux côtés d'élans et de caribous majestueux avec leurs andouillers. Des animaux vivant sous des climats très différents se côtoyaient dans l'herbe, des jaguars et des éléphants auprès de crocodiles et de ouistitis. Les écailles des poissons de toutes sortes scintillaient dans l'étang au pied de la chute d'eau, et l'ombre d'une grande raie glissait sous la surface, là où l'eau du lac rejoignait la mer. Pendant ce temps, des loutres et des phoques contemplaient le paysage depuis le rivage.

Un tel rassemblement aurait dû être chaotique et cacophonique mais l'ambiance était solennelle et les bruits atténués. Les prédateurs et les proies gardaient leurs distances mais aucun ne montrait de la peur ou de l'agressivité. Il semblait y avoir un air de collaboration, comme si tout le monde ici comprenait que la chasse n'avait pas sa place lors de la Migration. Personne n'était venu pour se battre pour imposer sa domination : toutes les créatures qui souhaitaient représenter leur royaume donnaient le meilleur d'elles-mêmes, mais sans malveillance. Chaque créature était venue assister à une transition sacrée et à la fin d'un cycle

qui avait manifestement duré des siècles, voire des millénaires. Toutes les créatures présentes traitaient cet événement avec l'honneur et la gravité qui s'imposaient.

Ah, peut-être que ces émotions sont des projections du vieil érudit que je suis ! Je ne suis pas druide pour parler avec les aspirants eux-mêmes, et même si je l'étais, je n'aurais jamais osé m'immiscer dans l'événement plus que nous ne l'avons déjà fait. Néanmoins, même si je dois faire preuve d'humilité, je ne crois pas avoir inventé ou mal compris l'atmosphère. J'ai longtemps défendu la science, avec ses faits mesurables, mais j'ai toujours su que la nature déjouait les données et les diagrammes : tout ne peut pas être quantifié sur le papier et toutes les réponses ne peuvent pas être trouvées dans les livres ou les études vérifiées par des pairs. Parfois, nous devons simplement faire confiance aux vérités dans notre cœur.

Bien que nous en ayons eu un aperçu, les épreuves elles-mêmes n'étaient pas à la portée des mortels que nous sommes (oh, prendre son envol et s'élever au-dessus des sommets montagneux, ou plonger sous les eaux sombres de la baie !) Lorsque les quatre nouveaux gardiens furent choisis, chacun d'entre eux se présenta devant son prédécesseur et c'est ainsi que les gardiens en place devinrent les gardiens sortants. Il n'y a pas eu d'éclat de lumière, pas de coup de tonnerre, un silence s'est imposé dans l'assemblée et je retenais ma respiration tellement j'étais impatient. Comme un seul homme, les gardiens ont élevé la voix en signe de reconnaissance et toutes les créatures présentes se sont jointes à eux, offrant un hommage vibrant à leurs nouveaux gardiens avec leurs trilles, leurs croassements, leurs cris, leurs hurlements et tous les autres chants des créatures sauvages. Je n'avais jamais entendu pareille chose auparavant et je sais que plus jamais je ne l'entendrai. Tandis que les nouveaux gardiens joignaient leurs appels, les montagnes elles-mêmes résonnaient, et j'étais si impressionné par cette beauté féroce que des larmes de gratitude me montèrent aux yeux.

Lorsque les échos s'estompèrent, les anciens gardiens semblaient rétrécir, un pouvoir invisible glissant des anciennes bêtes vers les nouvelles, comme un manteau d'ombre et de lumière. Les successeurs gagnèrent en éclat et en vitalité alors que la lumière de l'aube illuminait enfin la crique. La Migration était accomplie.

Nous avons observé les fidèles se retirer progressivement, retournant dans leur région d'origine (mais je me demanderai toujours comment ; existe-t-il des portails pour les bêtes qui viennent de loin ?) Les gardiens sortants prirent également congé, se retirant pour profiter à nouveau des saisons qui leur restaient à vivre en tant que créatures mortelles. C'est peut-être le cycle de toutes choses, mais j'avoue que leur départ m'a plongé dans une profonde tristesse. Savoir que ces titans des histoires de ma jeunesse, ces légendes miraculeuses bel et bien vivantes, écrivaient à présent la fin de leur propre histoire était presque trop difficile à supporter. Dr Pom posa doucement sa patte sur mon épaule, et je levai les yeux pour me reconforter auprès des chers amis qui m'entouraient : Gréfu et Lythéa avaient les larmes aux yeux comme moi, mais Chari souriait doucement, radieusement, comme pour dire : C'est ainsi que les choses doivent se dérouler. *N'est-ce pas magnifique ?*

Oh, lecteur, c'était le cas.

*Fulgurite
primordiale*



Je me suis tourné vers le rivage et j'ai vu que les nouveaux gardiens sondaient notre groupe. Mon souffle se bloqua dans ma gorge : en tant que simples observateurs, nous avions l'impression d'être dans un rêve, mais à ce moment, j'étais dans l'incapacité presque totale de penser. Les gardiens de la nature reconnaissaient mon existence. Je pensais que le simple fait de les voir était un rêve devenu réalité, mais être vu en retour — eh bien, c'est tout ce que chacun d'entre nous souhaite, n'est-ce pas ? Être vu, accepté, compris. Être accueilli chez soi.

Ils ont soutenu notre regard pendant un moment qui nous a semblé durer toute une vie, puis ils sont retournés à la vie sauvage. Je ne peux imaginer un plus grand honneur, dans cette vie ou dans la suivante, que celui qu'ils nous ont accordé simplement en nous reconnaissant comme des témoins respectueux de leur histoire. Et pourtant, en partant, ils ont poussé dans notre direction un grain de sable qui était au centre de leur cercle, maintenant fusionné par l'énergie primordiale dans une forme qui, lorsque je la porte à mon oreille, me permet encore d'entendre les échos de l'appel collectif crié par la nature. Je garderai précieusement ce cadeau et son souvenir jusqu'à la fin de mes jours.

C'est en silence que nous sommes retournés vers la *Zootrope*, remontant solennellement nos pas pressés de la veille. L'atmosphère était pensive lorsque nous sommes montés à bord du navire pour retourner chez nous : même l'exubérant Téléro était silencieux lorsque je l'ai rejoint à la proue. Aucun d'entre nous n'avait de mots pour décrire ce que nous avions vécu et personne ne voulait rompre le silence respectueux et reconnaître que notre voyage, aussi incroyable qu'il ait été, était arrivé à son terme.

Épilogue

Il y aurait encore beaucoup à dire sur l'équipage du *Zootrope* et les aventures que nous avons vécues ensemble. Il

nous a fallu plusieurs semaines pour rentrer chez nous et nous avons eu affaire à des pirates, mais ces anecdotes constituent un autre récit, pour un autre livre peut-être.

Avant que l'équipe ne se sépare, nous nous sommes rendus à l'université pour remercier Niyena, dont la proposition a permis la formation de l'équipage. Nous avons pensé qu'il était normal qu'elle soit la première à entendre notre histoire. Après avoir accepté de la publier, je me suis lancé à corps perdu dans la rédaction documentée de notre expédition. Chari et moi sommes restés à l'université pendant des mois, compilant nos notes et nos croquis dans le livre que vous tenez entre vos mains aujourd'hui. Les autres étaient partis chacun de leur côté, c'est du moins ce que je pensais.

Deux semaines à peine après mon retour, alors que je me familiarisais avec le nouveau système de classement qu'Okéva avait mis en place à la bibliothèque en mon absence, le *Zootrope* se posa pratiquement sur le pas de ma porte. Les membres de l'équipage sortirent ensemble, en bavardant avec enthousiasme, en criant des salutations et en brandissant des cartes et des parchemins. La bienséance au sein de la bibliothèque fut oubliée lorsqu'ils entrèrent précipitamment dans le bâtiment et étalèrent leurs cartes sur mon bureau.

« Alors, Professeur », dit Téléro avec un large sourire, en montrant les possibilités qui s'offraient à nous. « Quelle est la prochaine étape ? »

J'essayai une larme en regardant ces âmes merveilleuses qui étaient devenues ma famille et mon cœur se gonfla à la perspective d'une nouvelle aventure. Okéva avait manifestement les choses bien en main et je savais que la bibliothèque pouvait attendre.

Bonne chance dans vos propres aventures, cher lecteur. Peut-être que nos chemins se croiseront dans la nature !

— Baranthe Zamendi, aventurier



Avant-propos :
ma quête
des Gardiens

Le Zootrope
et son équipage

Le Zootrope

Nouvelles

ascendances

Rencontrez

l'équipage

Ascendance

des animaux

éveillés

Ascendance

des athamarus

Ascendance

des centaures

Ascendance

des hommes-

poissons

Ascendance

des minotaures

Ascendance

des surkis

Techniques
et astuces

Services
et équipement

Ménagerie
de Golarion

Les Gardiens
de la nature

Épilogue :
la conclusion
d'un voyage

Glossaire et index



GLOSSAIRE DES POUVOIRS

La liste suivante réunit des pouvoirs qui sont partagés par de nombreuses créatures ou qui sont très complexes. Les statistiques de chaque créature peuvent altérer les traits, le nombre d'actions ou les autres éléments de règles associés à ces pouvoirs. Tout ce qui est indiqué dans le bloc de statistiques d'une créature prend le pas sur le fonctionnement général des pouvoirs présentés ici. Dans cette section, le terme de « monstre » désigne la créature qui possède le pouvoir, afin de la différencier des créatures qui peuvent être affectées par celui-ci.

Attraction ♦ **Conditions.** La dernière action du monstre était une Frappe réussie indiquant Attraction dans l'entrée des dégâts ; **Effet.** Le monstre tente de Repositionner la créature afin de la rapprocher de lui. Cette tentative n'est pas soumise au malus d'attaques multiples du monstre et n'est pas non plus comptabilisée dans celui-ci. Si le pouvoir Attraction est accompagné d'une distance, celle-ci remplace la distance sur laquelle la créature est attirée vers le monstre sur un succès.

Aura. L'aura d'un monstre affecte automatiquement tout ce qui se trouve dans une émanation spécifiée autour de lui. Le monstre n'a pas besoin de dépenser d'action pour utiliser son aura : les effets de celle-ci s'appliquent dans des situations précises, par exemple quand une créature termine son tour dans la zone d'effet de l'aura ou quand une créature pénètre dans cette zone. Si une aura ne fait rien d'autre qu'infliger des dégâts, elle est seulement présentée avec son rayon, la quantité de dégâts qu'elle inflige et un jet de sauvegarde. De telles auras infligent des dégâts à une créature quand elle pénètre dans sa zone d'effet et quand elle commence son tour dans celle-ci. Une créature ne peut subir les dégâts d'une aura qu'une fois par round. Le MJ peut décider que l'aura d'un monstre n'affecte pas ses alliés. Par exemple, une créature peut avoir développé une immunité à la présence terrifiante d'un monstre si les deux se côtoient depuis longtemps.

Blocage au bouclier ↻ **Déclencheur.** Le monstre a levé son bouclier et il subit des dégâts infligés par une attaque physique ; **Effet.** Le monstre utilise son bouclier pour dévier un coup. Le bouclier permet au monstre d'éviter de subir une quantité de dégâts égale à sa Solidité. Le monstre et le bouclier subissent tous deux les dégâts restants, ce qui peut briser ou détruire le bouclier.

Bousculade ♦ **Conditions.** La dernière action du monstre était une Frappe réussie indiquant Bousculade dans l'entrée des dégâts ; **Effet.** Le monstre tente de Pousser la créature. Cette tentative n'est pas soumise au malus d'attaques multiples du monstre et n'est pas non plus comptabilisée dans celui-ci. Si le pouvoir Bousculade est accompagné d'une distance, celle-ci remplace la distance sur laquelle la créature est poussée sur un succès.

Changement de forme ♦ (concentration, métamorphose, tradition magique). Le monstre change durablement de forme. Il peut de nouveau faire appel à cette action pour reprendre sa forme naturelle ou adopter une nouvelle forme. Sauf indication contraire, un monstre ne peut pas utiliser Changement de forme pour prendre l'apparence d'un individu précis. Le Changement de forme est considéré comme un déguisement pour Se déguiser dans le cadre de la compétence Duperie. La transformation du monstre lui permet de surmonter automatiquement les DD de Perception servant à déterminer s'il est bien un spécimen de l'ascendance ou du type de créature dont il a pris la forme, et il gagne un bonus de statut de +4 à son DD de Duperie pour empêcher les autres

de déjouer son déguisement. Le descriptif des pouvoirs de Changement de forme indique quelles formes le monstre peut revêtir. Le monstre ne gagne aucun des pouvoirs spéciaux de la nouvelle forme, seulement sa forme physique. Par exemple, pour chaque forme, il remplace ses Vitesses et Frappes d'origine et potentiellement ses sens ou sa taille. Tous ces changements sont indiqués dans son bloc de statistiques.

Constriction. Le monstre inflige la quantité de dégâts indiquée à toutes les créatures qu'il a empoignées ou entravées. Chacune d'entre elles peut faire un jet de Vigueur basique avec le DD indiqué.

Constriction supérieure ♦ Le monstre inflige la quantité de dégâts indiquée à toutes les créatures qu'il a empoignées ou entravées. Chacune d'entre elles peut faire un jet de Vigueur basique avec le DD indiqué. Si une créature échoue à son jet de sauvegarde, elle tombe inconsciente. Si elle réussit, elle est immunisée contre l'état inconscient causé par la Constriction supérieure pendant 1 min.

Couronne de gardien. La couronne cornue d'un Gardien de la nature impose le respect aux créatures sauvages. Les créatures sauvages originaires du biome d'un gardien améliorent automatiquement leur attitude envers lui d'un cran (jusqu'à amicale) et n'entreprennent généralement pas d'actions hostiles les unes envers les autres lorsqu'elles sont en présence du gardien.

Désarçonner ↻ La plupart des monstres qui servent de monture peuvent tenter de désarçonner des cavaliers indésirables ou agaçants, mais ils n'utilisent généralement pas cette réaction contre une créature de confiance, sauf s'ils sont effrayés ou maltraités ; **Déclencheur.** Une créature Se met en selle ou utilise l'action Diriger un animal alors qu'elle se trouve sur le dos du monstre ; **Effet.** La créature ayant déclenché cet effet doit réussir un jet de Réflexes contre le DD indiqué pour éviter d'être désarçonnée et de tomber à terre. En cas d'échec critique, la créature ayant déclenché cet effet subit 1d6 dégâts contondants en plus des dégâts causés par la chute.

Embuscade aquatique ♦ **Conditions.** Le monstre est caché dans l'eau et une créature qui ne l'a pas détecté se trouve dans la zone d'effet indiquée. **Effet.** Le monstre se déplace, dans l'eau et sur terre, de sa Vitesse de nage + 3 m en direction de la créature ayant déclenché cet effet. Le monstre Frappe la créature une fois qu'elle se trouve à portée. La créature est prise par surprise pour cette Frappe.

Empoignade ♦ **Conditions.** La dernière action du monstre est une Frappe réussie dotée du trait Empoignade dans l'entrée des dégâts, ou il a déjà empoigné ou entravé une créature grâce à cette action ; **Effet.** Si ce pouvoir est utilisé après une Frappe, le monstre tente de Saisir la créature avec la portion de son corps qu'il a utilisée pour attaquer. Cette tentative n'est pas soumise au malus d'attaques multiples du monstre et n'est pas non plus comptabilisée dans celui-ci.

Le monstre peut à la place utiliser Empoignade pour désigner une créature qu'il a déjà empoignée ou qu'il entrave avec un appendice capable d'Empoigner et lui conférer automatiquement cet état jusqu'à ce qu'il finisse son prochain tour.

Empoignade améliorée, Renversement amélioré, ou Bousculade améliorée ♦ Le monstre peut utiliser Empoignade, Renversement ou Bousculade (selon le pouvoir) pour une action gratuite déclenchée par la réussite de son attaque initiale. Un monstre qui possède Empoignade améliorée doit quand même dépenser une action pour prolonger la durée de la saisie des créatures qu'il a déjà empoignées.

Engloutir ♦♦ Le monstre Marche rapidement sur une distance maximale égale à deux fois sa Vitesse et peut traverser l'espace de toute créature qui se trouve sur son chemin. Toute créature d'une taille inférieure ou égale à celle du monstre et dont l'espace est traversé par ce dernier peut faire un jet de Réflexes avec le DD indiqué pour éviter de se faire engloutir. Une créature incapable d'agir subit automatiquement un échec critique à ce jet de sauvegarde. Si une créature réussit son jet de sauvegarde, elle peut décider si elle est repoussée sur le côté (hors du chemin du monstre) ou si elle reste devant le monstre et est poussée par celui-ci jusqu'à la fin de son déplacement. Le monstre ne peut tenter d'Engloutir une créature qu'une fois par utilisation du pouvoir Engloutir. Le monstre peut contenir autant de créatures qu'il peut s'en trouver dans son espace.

Une créature qui échoue à son jet de sauvegarde se retrouve engloutie dans le corps du monstre. Elle est alors empoignée, ralentie 1 et doit retenir sa respiration ou commencer à asphyxier. La créature subit la quantité de dégâts indiquée dans le descriptif du pouvoir au moment où elle est engloutie, puis de nouveau à la fin de chacun de ses tours tant qu'elle est engloutie. Une créature engloutie peut se libérer en tentant de S'échapper en utilisant le DD indiqué. La créature engloutie peut également attaquer le monstre dans lequel elle se trouve, mais seulement à l'aide d'attaques à mains nues ou d'armes dont l'Encombrement est léger ou moindre. Le monstre est pris par surprise face à cette attaque. Si le monstre subit une quantité de dégâts perforants ou tranchants supérieure ou égale à la valeur de Rupture et infligée par une attaque ou un sort unique, la créature engloutie arrive à s'extraire de son corps. Une créature qui arrive à se libérer grâce à l'une de ces méthodes peut immédiatement respirer normalement et quitte l'espace du monstre.

Si le monstre meurt, sa forme se délite et les créatures qu'il a englouties sont automatiquement relâchées.

Esprit de la nuée. Ce monstre ne possède pas d'esprit individuel (notamment car il est composé d'une nuée de petites créatures) et est ainsi immunisé contre les effets mentaux qui ciblent seulement un nombre donné de créatures. Il est cependant toujours affecté par les effets mentaux qui prennent pour cible toutes les créatures qui se trouvent dans une zone.

Éventration ♦ Une entrée Éventration indique une Frappe que possède le monstre ; **Conditions.** Au cours d'un même round, le monstre touche un même ennemi avec deux Frappes consécutives du type indiqué ; **Effet.** Le monstre inflige une nouvelle fois et automatiquement à sa cible la quantité de dégâts de cette Frappe.

Férocité ↻ **Déclencheur.** Le monstre est réduit à 0 PV ; **Effet.** Le monstre n'est pas assommé et conserve 1 PV, mais l'intensité de son état blessé augmente de 1. Il ne peut plus faire appel à ce pouvoir à partir de l'état blessé 3.

Frappe réflexe ↻ **Déclencheur.** Une créature qui se trouve à portée du monstre utilise une action de manipulation ou de déplacement, fait une attaque à distance, ou quitte une case lors d'une action de déplacement qu'elle entreprend ; **Effet.** Le monstre tente une Frappe au corps à corps contre la créature ayant déclenché cet effet. Si l'attaque se solde par un coup critique et que le déclencheur était une action de manipulation, le monstre interrompt cette action. Cette Frappe n'est pas comptabilisée dans le malus d'attaques multiples du monstre et ce malus ne s'applique pas à cette Frappe.

Gober ♦ (attaque). Le monstre tente d'avaloir une créature dont la taille est inférieure ou égale à la taille indiquée et qu'il a déjà empoignée ou entravée dans sa gueule ou entre ses mâchoires. Si la créature avalée est de la taille maximale indiquée dans le descriptif du pouvoir, le

monstre ne peut plus utiliser l'action Gober. Si la créature est plus petite que ce maximum, le monstre peut généralement goder d'autres créatures. Le MJ détermine alors le nombre de créatures. Le monstre effectue un test d'Athlétisme opposé au DD de Réflexes de la cible. S'il réussit, il gobe la créature. La gueule ou les mâchoires du monstre n'enserrent plus la créature qu'il vient de goder et il peut donc à nouveau s'en servir pour Frapper ou Empoigner une créature. Le monstre ne peut pas attaquer les créatures qu'il a gobées.

Une créature gobée est empoignée, ralentie 1 et doit retenir sa respiration ou commencer à asphyxier. La créature gobée subit la quantité de dégâts indiquée dans le descriptif du pouvoir au moment où elle est gobée, puis de nouveau à la fin de chacun de ses tours tant qu'elle est gobée. Si la victime réussit à S'échapper de l'état empoigné lié à ce pouvoir, elle fuit alors par la gueule du monstre. Cette action libère également toutes les autres créatures capturées dans la gueule ou entre les mâchoires du monstre. La créature gobée peut également attaquer le monstre dans lequel elle se trouve, mais seulement à l'aide d'attaques à mains nues ou d'armes dont l'Encombrement est léger ou moindre. Le monstre est pris par surprise face à ces attaques. Si le monstre subit une quantité de dégâts perforants ou tranchants supérieure ou égale à la valeur de Rupture infligée par une attaque ou un sort unique, la créature gobée arrive à s'extraire de son corps. Une créature qui arrive à se libérer en S'échappant ou en taillant une issue à travers le monstre peut immédiatement respirer normalement et quitte l'espace du monstre.

Si le monstre meurt, une créature gobée peut être libérée par des créatures adjacentes au cadavre qui utilisent un total combiné de 3 actions pour éventrer le monstre avec une arme ou une attaque à mains nues qui inflige des dégâts perforants ou tranchants.

Guérison accélérée. Un monstre qui possède ce pouvoir regagne la quantité de points de vie indiquée chaque round, au début de son tour.

Maladie. Quand une créature est exposée à la maladie d'un monstre, elle doit réussir un jet de Vigueur pour éviter de la contracter. Le niveau de la maladie est le même que celui du monstre qui la transmet. Cette maladie est soumise aux règles des afflictions.

Odorat. L'odorat permet de sentir les odeurs émises par des créatures ou des objets. Il s'agit généralement d'un sens vague. La portée de ce sens est indiquée à côté de son nom et il ne fonctionne que si la créature ou l'objet concerné émet une odeur (par exemple, les créatures intangibles n'émettent généralement pas d'odeur).

Si une créature exhale une odeur importante ou se trouve contre le vent, le MJ peut doubler, voire tripler la portée des pouvoirs basés sur l'odorat utilisés pour détecter cette créature, mais il peut également réduire cette portée si la créature se trouve dans le sens du vent.

Perception des ondes. Ce sens permet à un monstre de ressentir les vibrations causées par un déplacement à travers un liquide. Il s'agit généralement d'un sens imprécis avec une portée limitée (indiquée dans la description du pouvoir). La perception des ondes ne fonctionne que si le monstre et le sujet se trouvent dans la même étendue de liquide, et seulement si le sujet se déplace à travers ce liquide.

Perception des vibrations. Ce sens permet à un monstre de ressentir les vibrations causées par un déplacement sur une surface solide. Il s'agit généralement d'un sens imprécis avec une portée limitée (indiquée dans la description du pouvoir). La perception des vibrations ne fonctionne que si le monstre se trouve sur la même surface que le sujet à l'origine des vibrations, et seulement si celui-ci se déplace sur (ou creuse à travers) cette surface.

Piétinement ♦♦♦ Le monstre Marche rapidement sur une distance maximale égale au double de sa Vitesse et peut traverser les espaces



Avant-propos :
ma quête
des Gardiens

Le Zootrope
et son équipage

Techniques
et astuces

Services
et équipement

Ménagerie
de Golarion

Les Gardiens
de la nature

Épilogue :
la conclusion
d'un voyage

Glossaire et index



de créatures de la taille indiquée. Il Piétine alors chaque créature dans l'espace de laquelle il pénètre. Le monstre ne peut tenter de Piétiner une créature qu'une seule fois par utilisation de l'action Piétinement. Le monstre inflige les dégâts de la Frappe indiquée. Les créatures piétinées peuvent alors faire un jet de Réflexes basique avec le DD indiqué (aucun dégât sur un succès critique, la moitié des dégâts sur un succès, le double des dégâts sur un échec critique).

Poison. Quand une créature se trouve exposée au poison d'un monstre, elle doit réussir un jet de Vigueur pour éviter d'être empoisonnée. Le niveau du poison est le même que celui du monstre qui l'inocule. Le poison est soumis aux règles des afflictions.

Présence terrifiante (aura, émotion, mental, terreur). Une créature qui pénètre dans la zone d'effet doit faire un jet de Volonté. Quel que soit le résultat du jet de sauvegarde, la créature est ensuite immunisée contre la présence effrayante de ce monstre pendant 1 min.

Succès critique. La créature n'est pas affectée par la présence.

Succès. La créature est effrayée 1.

Échec. La créature est effrayée 2.

Échec critique. La créature est effrayée 4.

Régénération. Ce monstre regagne la quantité de points de vie indiquée chaque round, au début de son tour. Tant qu'il bénéficie du pouvoir régénération, l'intensité de son état mourant ne peut jamais dépasser mourant 3. Cependant, s'il subit des dégâts d'un des types indiqués dans l'entrée régénération, son pouvoir de régénération devient alors inactif jusqu'à la fin de son prochain tour. Vous devez désactiver ce pouvoir avant d'appliquer ces dégâts, car ils sont susceptibles de tuer le monstre en lui faisant atteindre l'état mourant 4.

Renversement ➤ **Conditions.** La dernière action du monstre était une Frappe réussie indiquant Renversement dans l'entrée des dégâts ; **Effet.** Le monstre tente de faire un Croc-en-jambe à la créature. Cette tentative n'est pas soumise au malus d'attaques multiples du monstre et n'est pas non plus comptabilisée dans celui-ci.

Soins du néant. Une créature possédant ce pouvoir tire sa santé de l'énergie du néant et non de celle de la vitalité. Elle subit des dégâts de vitalité et n'est pas soignée par les effets de vitalité curative. L'énergie du néant ne lui inflige pas de dégâts et elle est soignée par les effets du néant qui guérissent les morts-vivants.

Sorts à volonté. Le monstre peut lancer ses sorts à volonté autant de fois qu'il le souhaite sans utiliser d'emplacement de sorts.

Sorts constants. Un sort constant affecte le monstre sans que celui-ci ait besoin de le lancer, et sa durée est illimitée. Si un sort constant est contré, le monstre peut le réactiver en utilisant les actions d'incantation normalement requises pour le lancer.

Télépathie (aura, magique, mental). Un monstre télépathe peut communiquer mentalement avec n'importe quelle créature qui se trouve dans la portée indiquée, tant qu'il partage une langue avec cette créature. Cela ne lui donne cependant pas accès à leurs pensées et il ne peut pas communiquer plus d'informations que par le langage.

Vision à 360°. Ce monstre peut voir simultanément dans toutes les directions et ne peut donc pas être pris en tenaille.

Vision dans le noir. Un monstre qui possède vision dans le noir n'a aucun mal à voir dans les zones plongées dans les ténèbres ou la lumière faible, mais il ne voit alors qu'en noir et blanc. Certaines formes de ténèbres magiques, comme le sort *ténèbres* de rang 4, peuvent cependant empêcher une créature de bénéficier de sa vision dans le noir. Un monstre qui possède vision dans le noir supérieure peut cependant voir même à travers ce type de ténèbres magiques.

Vision nocturne. Le monstre peut voir dans la lumière faible comme s'il s'agissait de lumière vive. Il ignore ainsi l'état masqué causé par la lumière faible.

Voix de la nature. Bien que les Gardiens de la nature ne parlent pas avec des mots, ils peuvent communiquer des concepts complexes avec n'importe quel animal, bête, plante ou autre créature du monde naturel par un contact visuel prolongé. Les créatures douées de raison ayant des liens étroits avec le monde naturel, comme les barbares à l'instinct animal ou les druides qui parlent le chant de la nature, peuvent comprendre dans une certaine mesure un gardien de la nature, bien que la signification puisse être vague.

TRAITS DE BASE DES CRÉATURES

Certains de ces traits apparaissent dans le *Livre des joueurs Pathfinder* ou le *Livre du MJ*.

Traits de rareté

La liste de traits d'une créature commence par sa rareté, sauf si elle est commune.

Commune. Une créature qui possède cette rareté est courante et peut être convoquée à l'aide du sort de convocation approprié.

Peu courante. On en sait moins sur les créatures peu courantes que sur les créatures communes. Elles ne peuvent généralement pas être convoquées. Le DD des tests permettant de Se souvenir d'informations sur cette créature est augmenté de 2.

Rare. Comme le nom l'indique, ces créatures sont rares. Elles ne peuvent généralement pas être convoquées. Le DD des tests permettant de Se souvenir d'informations sur cette créature est augmenté de 5.

Unique. Une créature qui possède cette rareté est la seule de son espèce. Le DD des tests permettant de Se souvenir d'informations sur cette créature est augmenté de 10.

Taille

La taille d'une créature est indiquée après son trait de rareté.

Gigantesque. Une créature de taille Gigantesque occupe un espace d'au moins 6 m sur 6 m (soit 16 cases sur le quadrillage), mais certaines sont bien plus grandes. Les créatures Gigantesques ont généralement une allonge de 6 m si elles sont hautes ou de 4,5 m si elles sont longues, mais les plus grandes peuvent avoir une allonge bien supérieure.

Très Grande. Une créature de Très Grande taille occupe un espace de 4,5 m sur 4,5 m (9 cases sur le quadrillage). Elle a généralement une allonge de 4,5 m si elle est haute ou de 3 m si elle est longue.

Grande. Une créature de Grande taille occupe un espace de 3 m sur 3 m (4 cases sur le quadrillage). Elle a généralement une allonge de 3 m si elle est haute ou de 1,5 m si elle est longue.

Moyenne. Une créature de taille Moyenne occupe un espace de 1,5 m sur 1,5 m (1 case sur le quadrillage) et a généralement une allonge de 1,5 m.

Petite. Une créature de Petite taille occupe un espace de 1,5 m sur 1,5 m (1 case sur le quadrillage) et a généralement une allonge de 1,5 m.

Très Petite. Une créature de Très Petite taille occupe un espace inférieur à 1,5 m sur 1,5 m (1 case sur le quadrillage), et plusieurs Très Petites créatures peuvent occuper la même case sur le quadrillage. Une même case peut être occupée par au moins quatre créatures de Très Petites taille, et même plus si le MJ le permet. Elles peuvent également occuper le même espace que des créatures de taille supérieure et, si leur allonge est de 0 m, elles y sont même forcées pour pouvoir attaquer.

CRÉATURES PAR NIVEAU

Les tableaux suivants présentent tous les blocs de statistiques des créatures de *L'Appel de la nature*, classés par niveau et indiquant le numéro de page où ils apparaissent. Un « P » en exposant indique que la créature est peu courante, et un « R » qu'elle est rare.

Créature	Niveau	Page
Poisson-pierre	0	188
Taupe à tête dure	0	197
Gecko magnétique	1	190
Troodon	1	138
Banc de poissons-pierre	2	188
Chèvre pierreuse ^R	2	130
Phoque commun	2	187
Protocératops	2	138
Shotalashu ^P	2	195
Banc de poissons-ogre	3	189
Bouillevol	3	128
Caméléon de la faille ^P	3	149
Chauve-souris pétrifiante ^P	3	156
Cigale crieuse	3	135
Élan-garou	3	154
Espadon	3	189
Almiraj ^P	4	125
Cramponnier	4	136
Léopard de mer	4	187
Marp	4	178
Mjolgat	4	179
Morthak	4	142
Poisson-ogre géant	4	189
Requin-garou	4	155
Singe fantôme ^P	4	149
Ver arcanique	4	184
Cerclamandre	5	129
Écorniplume	5	144
Écureuil des cavernes taldorien	5	145
Grenouille dos-fongique	5	158
Requin gobelin	5	192
Serpent orageux	5	194
Drthak	6	142
Magnégor	6	173
Majungasaurus	6	139
Oiseau-lyre virtuose	6	183
Abeille apothicaire	7	124
Carnotaure	7	139
Karkadann	7	171
Loup miroir	7	162
Ours des brumes ^P	7	150
Serpent cuivré géant	7	190
Décapode canotier	8	137
Étoile de terre colossale	8	146
Grenouille chorale	8	158
Papillon arcanique	8	184
Hydre céleste	9	165
Soniphak	9	143
Tardigrade géant	9	196
Therizinosaurus	9	140
Faucon du chaos ^R	10	182

Hélicoprion ^P	10	192
Cheval blafard ^P	11	171
Griffon ascendant ^R	11	160
Nuée de rongeurs éblouissants	11	180
Pêcheur céleste	11	185
Tyrafdir ^P	11	166
Manticore du désert ^P	12	176
Nuée de tardigrades	12	196
Python plaqué ^P	12	157
Tortue foudroyante	12	191
Basilic royal ^R	13	127
Chimère supérieure	13	134
Serpent aux écailles solaires ^P	14	161
Alicorne ^R	15	172
Gardien fleuri	15	151
Rumindrol ^R	15	193
Hydre prismatique ^R	16	167
Titanosaure	16	140
Thrunéosaurus rex	17	141
Chorale moqueuse ^R	18	168
Manticore bardée ^R	18	176
Gardien des cavernes et des terriers ^{Unique}	22	203
Gardien des cimes et des cieux ^{Unique}	22	205
Gardien des forêts et des prairies ^{Unique}	22	207
Gardien des océans et des rivières ^{Unique}	22	207

Ajustements des créatures

Les ajustements utilisés pour modifier les créatures existantes sont indiqués ci-après, avec le numéro de page où ils apparaissent.

Ajustements des créatures	Page
Ailé	123
Amphibie	122
Élite	122
Faible	123
Gémellaire	123
Habitué au froid	122
Habitué au sable	123
Hôte de percœuf	186
Miniature	122
Têtes de chimères	133



Avant-propos :
ma quête
des Gardiens

Le Zootrope
et son équipage

Techniques
et astuces

Services
et équipement

Ménagerie
de Golarion

Les Gardiens
de la nature

Épilogue :
la conclusion
d'un voyage

Glossaire et index

GLOSSAIRE ET INDEX

Absalom. Absalom, la plus grande cité de la région de la mer Intérieure, a été fondée par Aroden et se trouve sur l'île de la Pierrétoile.

acide (trait). Les effets dotés de ce trait infligent des dégâts d'acide. Les créatures qui possèdent ce trait ont un lien avec l'acide magique.

adamantium (matériau). LMJ p. 253

agile (trait d'arme). Le malus d'attaques multiples que vous subissez avec cette arme lors de la deuxième attaque de votre tour est de -4 au lieu de -5, et de -8 au lieu de -10 pour la troisième attaque et les suivantes dans le tour.

air (trait). Les effets dotés du trait air permettent de manipuler ou de créer de l'air. Ceux qui permettent de manipuler l'air n'ont aucun effet dans le vide ou une zone dépourvue d'air. Les créatures dotées de ce trait sont essentiellement constituées d'air ou ont une connexion magique avec cet élément.

ajustements des créatures 122-123, 186

alchimique (trait). Les objets alchimiques sont alimentés par les réactions de réactifs alchimiques. Ils ne sont pas magiques et n'émettent pas d'aura magique. Les créatures alchimiques sont partiellement animées par des réactions alchimiques.

allonge (trait d'arme). Cette arme est longue et peut être utilisée pour attaquer des créatures jusqu'à 3 m de distance au lieu des créatures adjacentes seulement. Pour les créatures qui possèdent déjà une allonge avec le ou les membres qui manient l'arme, celle-ci augmente leur allonge de 1,5 m.

amphibie (trait). Une créature amphibie peut respirer dans l'eau et dans l'air, même si elle se trouve hors de son environnement de prédilection, généralement sans limites de temps, ou au moins pendant plusieurs heures. Ces créatures disposent souvent d'une Vitesse de nage. Leurs Frappes contondantes et tranchantes à mains nues ne subissent pas le malus habituel de -2 lié à l'environnement aquatique.

anathème. Les actions contraires à votre point de vue et les violations de votre code personnel sont appelées anathème. Si vous obtenez un anathème d'une source de pouvoir, telle qu'une divinité, la violation de l'anathème peut vous faire perdre les pouvoirs qui y sont liés.

animal (trait). Un animal est une créature dont l'intelligence est relativement limitée. Son modificateur d'attribut d'Intelligence ne dépasse généralement pas -4, il ne peut pas parler de langue et ne peut pas développer de compétences basées sur l'Intelligence.

animal éveillé (trait). Les animaux éveillés étaient autrefois des créatures normales avant de devenir douées de raison. 16-21

aquadynamique (trait). Cette armure de forme aérodynamique, dont certaines parties stratégiques sont composées de matériaux flottants, est conçue pour être utilisée sous l'eau. Vous n'appliquez pas le malus d'armure aux tests d'Acrobatie ou d'Athlétisme dans l'eau ou des liquides similaires.

aquatique (trait). Les créatures aquatiques vivent sous l'eau. Leurs Frappes contondantes et tranchantes à mains nues ne subissent pas le malus habituel de -2 lié à l'environnement aquatique. Les créatures aquatiques peuvent respirer dans l'eau, mais pas à l'air libre.

Arcadie. Un des continents de Golarion, à l'ouest de la région de la mer Intérieure, au-delà des ruines de l'Azlant.

arcanique (trait). Cette magie découle de la tradition arcanique, qui repose sur la logique et la rationalité. Tout ce qui est doté de ce trait est magique.

archétype (trait). Ce don est associé à un archétype.

archétype. Un thème supplémentaire spécial destiné à votre personnage, que vous pouvez choisir à l'aide de vos dons de classe.

argent (matériau). Métal brillant qui s'avère dangereux pour les diables et les garous. LMJ 253

arme à feu. Les armes à feu sont une catégorie d'armes à distance qui utilisent généralement, mais pas toujours, de la poudre noire en guise de munitions.

armes de siège 114-117

athamaru (trait). Les athamarus sont des humanoïdes aquatiques ressemblant à des poissons. 22-27

attaque (trait). Un pouvoir doté de ce trait implique une attaque. Pour chaque attaque que vous faites au-delà de la première lors de votre tour, vous subissez un malus d'attaques multiples.

aubargent (matériau). Forme d'argent léger et durable. LMJ 253-254

audible (trait). Les actions et les effets audibles dépendent du son. Une action possédant le trait audible peut seulement être accomplie avec succès si la créature qui l'utilise peut parler ou produire autrement les sons nécessaires. Un sort ou un effet doté du trait audible affecte seulement les cibles qui peuvent l'entendre. Cela ne s'applique qu'aux parties sonores de l'effet, telles que déterminées par le MJ. Cet effet est différent d'un effet de son, ce dernier affectant même les cibles qui ne peuvent pas l'entendre (comme les cibles sourdes) tant que l'effet lui-même produit un son.

aura (trait). Une aura est une émanation qui se dégage de vous en permanence et affecte les créatures qui se trouvent dans un certain rayon autour de vous. Une aura peut aussi faire référence à la signature magique d'un objet.

balayage (trait d'arme). Cette arme est utilisée pour effectuer de larges attaques larges par balayage ou rotation, ce qui facilite l'attaque de plusieurs ennemis. Lorsque vous attaquez avec cette arme, vous obtenez un bonus de circonstances de +1 à votre jet d'attaque si vous avez déjà tenté d'attaquer une cible différente ce tour-ci en utilisant cette arme.

Baranthet. Un naturaliste iruxi âgé qui organise l'expédition à la recherche des Gardiens de la nature. 5

barbare (trait). Ce trait caractérise les pouvoirs liés à la classe de barbare. 62-63

barde (trait). Ce trait caractérise les pouvoirs liés à la classe de barde. 64-65

bête (trait). Une bête est généralement une créature comparable à un animal, mais dont le modificateur d'Intelligence est supérieur ou égal à -3. À la différence d'un animal, une bête peut être capable de parler et de raisonner.

bois (trait). Les effets avec ce trait créent ou manipulent du bois. Ceux qui permettent de manipuler du bois n'ont aucun effet dans une zone dépourvue de bois. Les créatures dotées de ce trait sont essentiellement constituées de bois ou ont une connexion magique avec cet élément.

bois de pénombre (matériau). LdM 254

bombe (trait). Une bombe alchimique réunit des composants alchimiques volatils qui explosent quand la bombe percute une créature ou un objet. La plupart de ces bombes infligent des dégâts, mais quelques-unes produisent d'autres effets.

Casmaron. Un des continents de Golarion. Situé juste à l'est de la région de la mer Intérieure.

Castrovel. Deuxième planète à partir du soleil, aussi connue sous le nom de planète verte.

catalyseur (trait). Les objets dotés du trait catalyseur sont des consommables qui modifient ou amplifient certains sorts. L'utilisation d'un catalyseur ajoute le trait manipulation au sort. 118-119

centaure (trait). Les centaures sont des créatures qui possèdent un corps de cheval et un buste humanoïde.

Charikléia. Une connaissance minotaure de Baranthe originaire de l'île de Kortos. Elle est le scribe de l'expédition. 10

compagnon animal Un animal qui se bat à vos côtés. 90-95, LdJ 206-211

compétence (trait). Un don général doté du trait compétence améliore vos compétences et leurs actions, ou vous confère de nouvelles actions liées à une compétence. Un don doté de ce trait peut être sélectionné quand votre classe vous confère un don de compétence ou un don général. Un don d'archétype doté du trait compétence peut être sélectionné à la place d'un don de compétence si vous possédez le don de dévouement de cet archétype.

concentration (trait). Une action dotée de ce trait nécessite de faire appel à un degré important de concentration mentale et de discipline.

confort (trait). L'armure est si confortable que vous pouvez vous reposer normalement sans la retirer.

consommable (trait). Un objet doté du trait consommable ne peut être utilisé qu'une seule fois. Sauf indication contraire, il est détruit après son activation. Les objets consommables comprennent les objets alchimiques et les objets magiques consommables, tels que les parchemins et les talismans. Lorsqu'un personnage crée des objets consommables, il peut les fabriquer par lots de quatre.

croc-en-jambe (trait d'arme). Vous pouvez utiliser cette arme pour effectuer un Croc-en-jambe avec la compétence Athlétisme même si vous n'avez pas de main libre. Ce trait utilise l'allonge de l'arme (si elle est différente de la vôtre) et ajoute le bonus d'objet de l'arme aux jets d'attaque en tant que bonus d'objet au test d'Athlétisme. Si vous obtenez un échec critique à un test pour effectuer un Croc-en-jambe avec l'arme, vous pouvez lâcher cette dernière pour subir les effets d'un échec au lieu de ceux d'un échec critique.

danse-griffes. (archétype) 66-67

dégâts persistants (état). Vous subissez des dégâts à chaque round. LdJ 447

démolition (trait d'arme) 63

déplacement (trait). Une action dotée de ce trait consiste en un déplacement d'un espace à un autre.

dévouement (trait). Vous devez sélectionner un don doté de ce trait pour ajouter un archétype à votre personnage. Une fois que vous avez choisi un don de dévouement, vous ne pouvez pas choisir un don de dévouement différent tant que vous n'avez pas été jusqu'au bout du premier en prenant deux autres dons de votre archétype actuel.

diable (trait). Les diables sont une famille de fiélons originaire des Enfers, dont la majorité est irrémédiablement impie. Ils possèdent généralement vision dans le noir supérieure, une immunité contre le feu et sont télépathes.

dinosaure (trait). Ces reptiles préhistoriques ont survécu jusqu'à nos jours.

divine (trait). Cette magie est issue de la tradition divine. Elle tire sa puissance de divinités ou de sources comparables. Tout ce qui est doté de ce trait est magique.

Dr. Gulnara Pom. Une blairille des sables éveillée et distraite. Elle est le médecin du navire. 12

Droon. Une ville d'hommes-lézards au Garund. Ville natale de Baranthe.

druide (trait). Ce trait caractérise les pouvoirs liés à la classe de druide. 62-63

eau (trait). Les effets dotés du trait eau permettent de manipuler ou de créer de l'eau. Ceux qui permettent de manipuler de l'eau n'ont aucun effet dans une zone dépourvue d'eau. Les créatures dotées de ce trait sont essentiellement constituées d'eau ou ont une connexion magique avec cet élément.

éclaboussure (trait). Quand vous utilisez une arme de jet dotée du trait éclaboussure, vous n'ajoutez pas votre modificateur de Force au jet de dégâts. Si une attaque dotée du trait éclaboussure se solde par un échec, un succès ou un succès critique, toutes les créatures dans un rayon de 1,5 m autour de la cible (y compris cette dernière) reçoivent les dégâts d'éclaboussure indiqués. Sur un échec (mais pas un échec critique), la cible de l'attaque reçoit tout de même les dégâts d'éclaboussure. Ajoutez les dégâts d'éclaboussure aux dégâts initiaux infligés à la cible avant d'appliquer ses résistances ou ses faiblesses. Les dégâts d'éclaboussure ne se multiplient pas sur un coup critique.

édit. Des attitudes encouragées par votre code ou votre philosophie personnelle.

électricité (trait). Les effets qui possèdent ce trait infligent des dégâts d'électricité. Une créature dotée de ce trait a une connexion avec l'électricité magique.

elfe (trait). Une créature dotée de ce trait appartient à l'ascendance des elfes. Les elfes sont un peuple mystérieux aux riches traditions magiques et savantes. Ils possèdent généralement vision nocturne. Un pouvoir doté de ce trait peut seulement être choisi ou utilisé par des elfes. Un objet doté de ce trait est créé et utilisé par les elfes.

émotion (trait). Cet effet altère les émotions d'une créature. Les effets dotés de ce trait possèdent toujours le trait mental. Certaines créatures qui ont subi un entraînement spécial ou qui sont douées d'une intelligence mécanique ou artificielle sont immunisées contre les effets d'émotion.

équipement. 112-113

esprit (trait). Les effets dotés de ce trait peuvent affecter des créatures ayant une essence spirituelle et peuvent infliger des dégâts d'esprit. Les créatures dotées de ce trait sont définies par leur essence spirituelle et n'ont généralement pas de forme matérielle.

Étendue du Mwangi. Cette zone du centre nord du Garund comprend la majorité des régions formant et bordant la jungle du Mwangi, y compris la Vidriane.

éthérée (trait). Les créatures éthérées sont originaires du plan éthéré. Elles peuvent survivre aux effets environnementaux basiques du plan éthéré.

exploration (trait). Une activité dotée de ce trait prend plus d'un tour à entreprendre et ne peut généralement être effectuée que pendant le mode exploration.

extensible (trait). Un objet doté du trait extensible grandit jusqu'à une taille spécifique lorsqu'il est activé. Sauf indication contraire, cet espace doit être adjacent à vous et à même le sol, et l'objet doit avoir suffisamment d'espace libre pour s'y étendre, sinon l'activation n'a pas d'effet. À la fin de l'effet, l'objet agrandi se désintègre s'il s'agit d'un objet consommable ou reprend sa taille normale s'il ne s'agit pas d'un objet consommable.

extradimensionnel (trait). Cet effet ou objet crée un espace extradimensionnel. Un effet extradimensionnel placé dans un autre espace extradimensionnel cesse de fonctionner jusqu'à ce qu'il en soit retiré.



Avant-propos :
ma quête
des Gardiens

Le Zootrope
et son équipage

Techniques
et astuces

Services
et équipement

Ménagerie
de Golarion

Les Gardiens
de la nature

Épilogue :
la conclusion
d'un voyage

Glossaire et index



façonnage de sort (trait). Les actions dotées du trait façonnage de sort modifient les propriétés de vos sorts. Ces actions viennent généralement de dons de façonnage de sort. Vous devez utiliser l'action dotée du trait façonnage de sort directement avant de Lancer le sort à modifier. Si vous utilisez une action (y compris une action gratuite ou une réaction) autre que Lancer un sort immédiatement après l'action dotée du trait façonnage de sort, vous perdez ses bénéfices. Tout effet ajouté par une action dotée du trait façonnage de sort fait partie de l'effet du sort, pas de l'action de façonnage.

fée (trait). Les créatures originaires du Premier Monde sont appelées des fées.

félide (trait). Une créature dotée de ce trait appartient à l'ascendance des félides. Les félides sont des humanoïdes aux traits félins. Un pouvoir doté de ce trait peut seulement être choisi ou utilisé par des félides. Un objet doté de ce trait est créé et utilisé par des félides.

fer froid (matériau). Du fer pur, dangereux pour les démons et les fées. LdJ 272, LMJ 254

feu (trait). Les effets dotés du trait feu infligent des dégâts de feu ou permettent de créer ou manipuler du feu. Ceux qui permettent de manipuler du feu n'ont aucun effet dans une zone dépourvue de feu. Les créatures dotées de ce trait sont essentiellement constituées de feu ou ont une connexion magique avec cet élément.

force (trait). Les effets qui possèdent ce trait infligent des dégâts de force ou créent des objets faits de force magique pure.

fortune (trait). Un effet de fortune altère vos jets de dés à votre avantage. Vous ne pouvez pas bénéficier de plus d'un effet de fortune par jet de dés. Si plusieurs effets de fortune s'appliquent à un jet de dé, vous devez choisir lequel utiliser. Si un effet de fortune et un effet d'infortune devraient s'appliquer à un même jet de dé, les deux s'annulent et vous lancez les dés normalement.

Gardien de la nature. L'un des quatre animaux géants qui régissent les grands biomes de Golarion. Chaque gardien est une créature Gigantesque unique dotée des pouvoirs voix de la nature et couronne de gardien. Le but de l'expédition de Baranthe et de l'équipage est de trouver les gardiens. 5, 202-209

gardien de nuée (archétype) 68-69

garou (archétype) 70-73

garou (trait). Ces créatures métamorphes peuvent adopter au choix une forme animale, une forme humanoïde ou une forme hybride.

Garund. L'un des continents de Golarion. Sa partie nord forme la moitié sud de la région de la mer Intérieure.

général (trait). Un type de don qui peut être choisi par tous les personnages, peu importe leur ascendance et leur classe, tant qu'ils remplissent les prérequis. Vous pouvez sélectionner un don doté de ce trait quand votre classe vous confère un don général.

gnome (trait). Une créature dotée de ce trait appartient à l'ascendance des gnomes. Les gnomes sont de petits êtres qui ont un talent inné pour la magie, sont avides de nouvelles expériences et possèdent généralement vision nocturne. Un pouvoir doté de ce trait peut seulement être choisi ou utilisé par des gnomes. Une arme dotée de ce trait est créée et utilisée par les gnomes.

gobelin (trait). Les gobelins sont de petits gobelinoïdes surexcités qui possèdent généralement vision dans le noir. Un pouvoir doté de ce trait peut seulement être choisi ou utilisé par des gobelins. Une arme dotée de ce trait a été créée et est utilisée par des gobelins.

greffon (trait). Un objet qui possède le trait greffon est un échantillon de tissu vivant qui a été implanté dans un hôte. Il fait partie intégrante du corps du sujet et réduit de 1 le nombre d'objets que la créature peut investir par jour. Chaque greffon possède le trait investi pour

indiquer cette limitation – un greffon est semblable à un objet investi que la créature hôte est obligée d'investir. Si une créature obtient un nouveau greffon alors que sa limite d'objets investis a déjà été réduite à zéro, le greffon n'apporte aucun avantage. Une fois implanté, un greffon ne peut pas subir de dégâts séparément.

Si un greffon est arraché du corps de l'hôte, il peut être rattaché par n'importe quel effet permettant de fixer des membres ou des organes, comme le sort *régénération*. Un greffeur peut retirer un greffon en appliquant le même processus que celui utilisé pour en implanter un, bien que cela ne permette pas nécessairement de restaurer les organes remplacés par le greffon initial. Les greffons nécessitent généralement des conditions de stockage spéciales, telles que des cuves alchimiques, pour rester viables en dehors d'un hôte. Les greffons peuvent généralement être améliorés en versions plus puissantes en demandant à un greffeur d'effectuer des interventions chirurgicales supplémentaires, des développements mutagènes ou d'autres procédures médicales similaires. 96-99

Gréfu. Athamaru d'âge moyen, ancien chasseur. Il est le cuisinier du *Zootrope*. 11

guérison (trait). Un effet de guérison soigne le corps d'une créature, généralement en lui permettant de regagner des points de vie, mais parfois en le soignant de maladies ou d'autres effets handicapants.

guerrier ailé (archétype) 74-75

halfelin (trait). Une créature dotée de ce trait appartient à l'ascendance des halfelins. Ces petits êtres sont de sympathiques vagabonds qui ont la réputation d'être chanceux. Un pouvoir doté de ce trait peut seulement être choisi ou utilisé par des halfelins. Un objet doté de ce trait est créé et utilisé par des halfelins.

homme-lézard (trait). Une créature dotée de ce trait appartient à l'ascendance des hommes-lézards. Les hommes-lézards sont une famille d'humanoïdes reptiliens. Un pouvoir doté de ce trait peut seulement être choisi ou utilisé par des hommes-lézards. Un objet doté de ce trait est créé et utilisé par les hommes-lézards.

homme-poisson (trait). Ces humanoïdes aquatiques ont un torse humain et une queue de poisson. 34-39

hôte d'ostilli (archétype) 76-77

huile (trait). Les huiles sont des gels, des onguents, des pâtes ou des baumes magiques que l'on applique sur un objet et qui sont consommés lors du processus.

humain (trait). Une créature dotée de ce trait appartient à l'ascendance des humains. Les humains se présentent sous la forme d'une multitude de peuples et sont réputés pour leurs capacités d'adaptation. Un pouvoir doté de ce trait peut seulement être choisi ou utilisé par des humains.

illusion (trait). Les effets et objets magiques dotés de ce trait influent sur les stimuli sensoriels.

impie (trait). Les effets dotés du trait impie sont liés à de puissantes forces magiques cruelles et dépravées. Leurs effets sont généralement plus prononcés contre des créatures saintes. Les créatures possédant ce trait sont fortement associées aux causes impies et souffrent souvent d'une faiblesse contre toute ce qui est saint. Si une créature avec une faiblesse contre ce qui est impie utilise un objet ou un effet impie, elle subit les dégâts liés à cette faiblesse.

incarné (trait). Un sort avec le trait incarné est similaire dans son thème aux sorts de convocation de créatures, mais il n'invoque pas un sbire avec le trait convoqué. Au lieu de cela, quand elle est convoquée, la créature incarnée utilise son action Arrivée quand vous terminez de Lancer le sort. À la fin de votre prochain tour, la créature incarnée peut soit Faire un pas, soit Marcher rapidement, soit effectuer une

action pour un autre type de déplacement (comme Escalader ou Creuser), puis utiliser son action Départ. Puis le sort prend fin. Le nom des actions Arrivée et Départ est indiqué en italique après les mots « Arrivée » et « Départ », ainsi que tous les éventuels traits.

Une créature convoquée par un sort d'incarné agit dans votre intérêt, dirige autant que possible ses effets pour vous épargner vous et vos alliés et peut même écouter vos requêtes, même si c'est elle qui prend ses propres décisions. Si le sort indique que l'incarné doit prendre une décision, c'est le MJ qui la détermine. Au fil des convocations, il peut même être enclin à agir selon votre volonté.

Un incarné n'est pas complètement une créature. Il ne peut entreprendre aucune autre action, ni être ciblé ou blessé par des Frappes, des sorts ou d'autres effets, à moins qu'il ne puisse cibler ou mettre fin à un effet de sort (comme *dissipation de la magie*). Il a une taille pour déterminer son placement pour ses effets, mais il ne bloque pas les déplacements. Le cas échéant, ses effets utilisent votre DC des sorts et votre modificateur d'attaque de sort.

infortune (trait). Un effet d'infortune altère vos jets de dés à votre désavantage. Vous ne pouvez pas subir plus d'un effet d'infortune par jet de dés. Si plusieurs effets d'infortune devraient s'appliquer, le MJ décide lequel est le pire et l'applique. Si un effet de fortune et un effet d'infortune devraient s'appliquer à un même jet de dé, les deux s'annulent et vous lancez les dés normalement.

inhalé (trait). Ce trait caractérise un poison inoculé par inhalation.

intangible (trait). Une créature ou un objet intangible n'a pas de forme physique. Elle peut ainsi traverser les objets solides, y compris les murs. Quand une créature intangible se trouve dans un objet, elle ne peut pas percevoir, attaquer, ni interagir avec quoi que ce soit qui se trouve hors de cet objet et, si elle commence son tour dans un objet, elle est ralentie 1 jusqu'à la fin de son tour. Une créature tangible et une créature intangible peuvent se traverser l'une l'autre, mais elles ne peuvent pas terminer leur déplacement dans l'espace de l'autre.

Une créature intangible ne peut pas effectuer de test basé sur la Force contre une créature ou un objet physique (mais elle le peut contre des créatures ou objets intangibles), sauf si les objets concernés possèdent la rune de propriété *spectrale*. De la même manière, une créature tangible ne peut pas faire de test basé sur la Force contre une créature ou un objet intangible.

Les créatures intangibles sont immunisées contre les effets ou états associés à un corps physique, comme les maladies, les poisons et les dégâts de précision. Elles ont généralement une résistance à tous les dégâts (sauf les dégâts de force, les dégâts d'esprit et les dégâts des Frappes portées avec la rune de propriété *spectrale*), et doublent leur résistance face aux dégâts non magiques.

investi (trait). Un personnage ne peut pas porter plus de 10 objets magiques dotés du trait investi. Si le personnage n'a pas investi l'objet, aucun de ces effets magiques ne s'applique et il ne peut pas être activé. Le personnage bénéficie cependant des propriétés physiques normales de l'objet (un chapeau lui permet ainsi de protéger sa tête de la pluie).

iruxi. Autre nom pour les hommes-lézards.

jet (trait d'arme). Vous pouvez lancer cette arme pour une attaque à distance ; elle devient une arme à distance lorsqu'elle est lancée. Ajoutez votre modificateur de Force au jet de dégâts, comme pour une arme de corps à corps. Lorsque ce trait est associé à une arme de corps à corps, il inclut également le facteur de portée. Les armes à distance dotées de ce trait utilisent le facteur de portée spécifié dans l'entrée Portée de l'arme.

joueur de thlipit (archétype) 78-79

linguistique (trait). Un effet doté de ce trait repose sur la compréhension d'une langue. Un effet linguistique qui cible une

créature fonctionne seulement si la cible comprend la langue que vous parlez.

lumière (trait). Les effets de lumière prennent le pas sur les ténèbres non magiques qui couvrent une zone et peuvent contrer les ténèbres magiques. Vous devez généralement cibler directement de la magie de ténèbres avec votre magie de lumière afin de la contrer, mais certains sorts tentent automatiquement de contrer ces ténèbres.

Lythéa. Une sirène pétillante. Elle pilote et trace la route du Zootrope. 13

magique (trait). Quelque chose doté du trait magique est imprégné d'énergies magiques qui ne sont pas liées à une tradition magique spécifique. Certains objets ou effets sont étroitement liés à une tradition magique particulière. L'objet possède alors le trait arcanique, divine, occulte ou primordial au lieu de magique. Ces traits indiquent tous que l'objet est magique.

maines nues (trait d'arme). Une attaque à mains nues utilise votre corps à la place d'une arme fabriquée. Une attaque à mains nues n'est pas considérée comme venant d'une arme, bien qu'elle soit classée avec les armes dans le cadre des groupes d'armes et qu'elle puisse avoir des traits d'armes. Comme elle part de votre corps, une attaque à mains nues ne peut pas être Désarmée. L'attaque n'occupe pas non plus la main, même si un poing ou autre appendice préhensile suit souvent les mêmes règles qu'une arme main-libre.

maître des bêtes (archétype) 80-81, LDL2 210

maladie (trait). Un effet doté de ce trait est capable de transmettre une ou plusieurs maladies. Une maladie est généralement une affliction.

malédiction (trait). Une malédiction est un effet qui inflige une affliction de longue durée à une créature. Les malédiction sont toujours magiques. Elles sont généralement causées par un sort ou un piège. Les effets avec ce trait ne peuvent être annulés que par des effets qui ciblent spécifiquement les malédiction.

maléfice (trait). Un maléfice est un effet à court-terme, généré à la volée grâce à la magie de votre protecteur par le biais de votre familier. De ce fait, vous ne pouvez lancer qu'un sort avec le trait maléfice par tour : toute tentative d'en lancer un second échoue et les actions d'incantation sont perdues.

manipulation (trait). Afin de pouvoir entreprendre une action dotée de ce trait, vous devez manipuler physiquement un objet ou faire certains gestes. Les créatures qui ne possèdent pas de membre adapté ne peuvent pas entreprendre les actions dotées de ce trait. Les actions de manipulation déclenchent souvent des réactions.

mental (trait). Un effet mental peut influencer l'esprit de sa cible. Il n'aura aucun effet sur un objet ou une créature dénuée d'intelligence.

métal (trait). Les effets dotés de ce trait créent ou manipulent du métal. Ceux qui permettent de manipuler le métal n'ont aucun effet dans une zone dépourvue de métal. Les créatures dotées de ce trait sont essentiellement constituées de métal ou ont une connexion avec le métal magique.

métamorphose (trait). Ces effets donnent une forme entièrement nouvelle à leur cible. Une cible ne peut pas être affectée par plusieurs métamorphoses à la fois. Si elle subit un deuxième effet de métamorphose, il tente de contrer le premier. S'il y parvient, il fait effet, sinon il reste sans effet sur la cible. Les Frappes accordées par un effet de métamorphose sont magiques. Sauf indication contraire, un sort de métamorphose ne permet pas de prendre l'apparence d'un individu précis, seulement celle d'un individu générique d'un type ou d'une ascendance générale.

Si vous prenez une forme de combat avec un sort de métamorphose, les statistiques spéciales sont ajustées uniquement à l'aide



Avant-propos :
ma quête
des Gardiens

Le Zootrope
et son équipage

Techniques
et astuces

Services
et équipement

Ménagerie
de Golarion

Les Gardiens
de la nature

Épilogue :
la conclusion
d'un voyage

Glossaire et index



de malus et de bonus de circonstances et de statut. Sauf indication contraire, la forme de combat vous empêche de lancer des sorts, de parler et d'utiliser la plupart des actions de manipulation exigeant des mains (en cas de doute, c'est au MJ de décider). Votre équipement est absorbé dans votre nouvelle forme ; ses pouvoirs constants fonctionnent toujours mais vous ne pouvez pas activer d'objet. Si un effet de métamorphose accroît votre taille, vous devez avoir assez de place pour grandir, sinon l'effet est interrompu.

mimique sauvage (archétype) 82-83

minotaure (trait). Les minotaures sont des humanoïdes bovins à cornes et son des experts en matière de labyrinthes et d'énigmes. 40-45

mise hors de combat (trait). Un pouvoir doté de ce trait peut mettre un personnage hors de combat ou même le tuer, mais il est plus difficile à utiliser contre une créature plus puissante que soi. Si un sort est doté du trait mise hors de combat, une créature dont le niveau est supérieur à deux fois le niveau du sort considère le résultat de son test pour éviter d'être mise hors de combat comme un degré de succès supérieur à son résultat réel, ou considère le résultat du test de l'incantateur pour la mettre hors de combat comme un degré de succès inférieur à son résultat réel. Si un autre effet est doté du trait mise hors de combat, une créature de plus haut niveau que l'objet, l'être ou le danger qui génère l'effet bénéficie des mêmes avantages.

mortel (trait d'arme). Sur un coup critique, l'arme ajoute un dé de dégâts d'arme du type de dé indiqué. Il est lancé après avoir doublé les dégâts de l'arme. Vous lancez à la place deux dés si l'arme a une rune de *frappe supérieure* et trois dés si l'arme a une rune de *frappe majeure*.

mort-vivant (trait). Ces créatures étaient autrefois vivantes. Après leur mort, elles ont été imprégnées d'énergie du néant et de magie impie qui a corrompu leur âme. Une créature morte-vivante est détruite lorsqu'elle est réduite à 0 point de vie. Les créatures mortes-vivantes sont blessées par l'énergie de vitalité, soignées par l'énergie du néant et ne peuvent pas bénéficier des effets de guérison de vitalité.

nain (trait). Une créature dotée de ce trait appartient à l'ascendance des nains. Les nains sont un peuple robuste. Ils vivent souvent sous terre et possèdent généralement vision dans le noir. Un pouvoir doté de ce trait peut seulement être choisi ou utilisé par des nains. Un objet doté de ce trait est créé et utilisé par les nains.

néant (trait). Les effets dotés de ce trait soignent les créatures mortes-vivantes grâce à de l'énergie du néant, infligent des dégâts de néant aux créatures vivantes ou permettent de manipuler l'énergie du néant. Les créatures dotées de ce trait sont originaires du Néant et peuvent survivre à ses effets environnementaux basiques.

non létal (trait). Un effet ou une arme possédant ce trait n'est pas létal. Les dégâts infligés par un effet non létal assomment une créature au lieu de la tuer. Vous pouvez utiliser une arme non létale pour effectuer une attaque létale avec un malus de circonstances de -2.

nuée (trait). Une nuée est une masse ou un nuage de créatures qui se comportent comme un seul monstre. La taille indiquée dans son profil est celle de l'ensemble de la nuée, mais la majorité des nuées sont composées de créatures de Très Petite taille. Une nuée peut occuper le même espace que d'autres créatures et elle est même forcée de le faire pour leur infliger des dégâts. Une nuée a typiquement une faiblesse contre les effets qui infligent des dégâts sur une zone donnée (comme les sorts de zone ou les armes à éclaboussure). Les nuées sont immunisées contre les états empoigné, à terre et entravé.

objet. Un objet que vous portez, tenez ou utilisez. Les objets vous confèrent parfois un bonus ou un malus d'objet pour certains tests. armes bestiales 101-105
armes de siège 114-117

armure bestiale 100

catalyseurs de sort 118-119

élixirs 110-111

équipement bestial 105-107

équipement 112-113

greffons 97-99

objets alchimiques 108-111

poisons 111

occulte (trait). Cette magie est issue de la tradition magique occulte et fait appel à des mystères bizarres et éphémères. Tout ce qui est doté de ce trait est magique.

Océan Arcadien. Cet océan se situe entre l'Arcadie et l'Avistan.

Océan d'Okaiyo L'un des océans de Golarion, situé entre l'Arcadie et le Tian Xia.

Océan Embaral. Le plus petit des océans de Golarion, situé entre le Casmaron et le Tian Xia.

Océan Obari. Un des océans de Golarion, situé entre le Casmaron et le Garund.

olfactif (trait). Un effet olfactif ne peut affecter que les créatures qui peuvent le sentir. Il ne s'applique qu'aux éléments olfactifs de l'effet, qui sont déterminés par le MJ.

Ombreterre. Immense étendue de cavernes, de grottes et de passages qui courent sous la surface de Golarion.

orc (trait). Une créature dotée de ce trait appartient à l'ascendance des orcs. Ces individus à la peau verte possèdent généralement vision dans le noir. Un pouvoir doté de ce trait peut seulement être choisi ou utilisé par des orcs. Un objet doté de ce trait est créé et utilisé par des orcs.

Osirion. Pays du nord-est du Garund renfermant d'innombrables tombes et temples du grand empire qu'était l'Ancien Osirion.

parade (trait d'arme). Cette arme peut être utilisée de manière défensive pour bloquer les attaques. Lorsque vous maniez cette arme, si votre maîtrise avec cette dernière est qualifiée ou mieux, vous pouvez utiliser une action Interagir pour positionner votre arme de manière défensive, ce qui vous permet d'obtenir un bonus de circonstances de +1 à la CA jusqu'au début de votre prochain tour.

percutant (trait d'arme). Plus cette arme gagne de l'élan, plus elle devient dangereuse. Lorsque vous attaquez plus d'une fois avec elle à votre tour, la deuxième attaque gagne un bonus de circonstances aux dégâts égal au nombre de dés de dégâts de l'arme, et chaque attaque suivante gagne un bonus de circonstances aux dégâts égal au double du nombre de dés de dégâts de l'arme.

pétrifié (état). Vous avez été changé en pierre. LdJ 447

Plaie du Monde. Une gigantesque faille qui s'est ouverte au cœur du Sarkaris, permettant aux hordes démoniaques des Abysses de se déverser et de détruire la région. Elle a été refermée et cette contrée envahie de démons est maintenant appelée la Plaie du Sarkaris.

poison (trait). Un effet doté de ce trait inocule un poison ou inflige des dégâts de poison. Un objet doté de ce trait est empoisonné et peut être à l'origine d'une affliction.

polyvalent (trait d'arme). Une arme polyvalente peut être utilisée pour infliger un type de dégâts différent de celui indiqué dans l'entrée Dégâts. Ce trait indique le type de dégâts alternatif. Par exemple, une arme perforante Polyvalente T peut être utilisée pour infliger des dégâts perforants ou tranchants. Vous choisissez le type de dégâts chaque fois que vous effectuez une attaque.

posture (trait). Une posture est une stratégie de combat générale que vous adoptez en effectuant une action dotée du trait posture, puis que vous continuez d'appliquer pendant un certain temps. Vous conservez votre posture jusqu'à ce que vous soyez assommé, jusqu'à ce que les



Avant-propos :
ma quête
des Gardiens

Le Zootrope
et son équipage

Techniques
et astuces

Services
et équipement

Ménagerie
de Golarion

Les Gardiens
de la nature

Épilogue :
la conclusion
d'un voyage

Glossaire et index

conditions qui lui sont associées (s'il y en a) ne soient plus respectées ou jusqu'à ce que vous adoptiez une nouvelle posture. Après avoir utilisé une action dotée du trait posture, vous ne pouvez pas entreprendre une autre action de ce type pendant 1 round. Vous ne pouvez adopter ou conserver une posture que lors du mode rencontre.

potion (trait). Une potion est un liquide magique qui s'active quand vous le consommez.

primordiale (trait). Cette magie issue de la tradition primordiale est liée au monde naturel et à l'instinct. Tout ce qui est doté de ce trait est magique. Une créature possédant ce trait est essentiellement constituée de magie primordiale ou a une forte connexion avec elle.

rage (trait). Vous devez être enragé pour utiliser les pouvoirs qui possèdent le trait rage, et les effets de ceux-ci prennent automatiquement fin quand vous n'êtes plus enragé.

rareté. La fréquence avec laquelle quelque chose est rencontré dans le monde du jeu. Les différentes raretés sont : commun, peu courant, rare et unique. Tout ce qui n'est pas associé à une rareté est commun.

régénération LdJ 410

rôdeur (trait). Ce trait caractérise les pouvoirs liés à la classe de rôdeur.

saint (trait). Les effets avec le trait saint sont liés à de puissantes forces magiques bienveillantes et vertueuses. Leurs effets sont généralement plus prononcés contre des créatures impies. Les créatures dotées de ce trait sont fortement associées aux causes saintes et souffrent généralement d'une faiblesse contre tout ce qui est impie. Si une créature avec une faiblesse contre ce qui est saint utilise un objet ou un effet saint, elle subit les dégâts de sa faiblesse.

saisir (trait d'arme). Vous pouvez utiliser cette arme pour Saisir avec la compétence Athlétisme même si vous n'avez pas de main libre. Ce trait utilise l'allonge de l'arme (si elle est différente de la vôtre) et ajoute le bonus d'objet de l'arme aux jets d'attaque en tant que bonus d'objet au test d'Athlétisme. Si vous obtenez un échec critique à un test pour Saisir avec l'arme, vous pouvez lâcher cette dernière pour subir les effets d'un échec au lieu de ceux d'un échec critique.

Sarusan. L'un des continents de Golarion, situé au sud du Tian Xia.

son (trait). Un effet doté du trait son fonctionne seulement s'il peut produire un son, et il se trouve ainsi inopérant dans une zone de silence ou dans le vide. Il s'agit d'un fonctionnement différent de celui d'un sort audible, qui est seulement efficace contre une cible capable de l'entendre. Un effet de son peut infliger des dégâts de son.

sophistication (trait). Les actions qui possèdent ce trait sont des techniques spéciales trop fatigantes pour que vous les accomplissiez souvent. Vous ne pouvez accomplir qu'une seule action dotée du trait sophistication par round.

sorcier (trait). Ce trait caractérise les pouvoirs liés à la classe de sorcier.

sort. Un effet magique créé grâce à des incantations et des gestes mystiques seulement connus de ceux ayant reçu un entraînement spécial ou disposant de pouvoirs innés. 84-87

surki. (trait) Les surkis sont des insectes souterrains qui absorbent la magie ambiante et développent des adaptations uniques. 46-51

téléportation (trait). Les effets de téléportation vous permettent de vous déplacer instantanément d'un point donné à un autre. La téléportation ne déclenche généralement pas de réactions causées par les déplacements.

Téléro. Un jeune centaure imprudent. Il s'élance toujours en tête l'expédition car il est l'éclaireur du Zootrope. 14

ténèbres (trait). Les effets de ténèbres éteignent les lumières non magiques d'une zone et peuvent contrer des effets de lumière magique moins puissants qu'eux. Vous devez généralement cibler une magie de

lumière avec votre magie de ténèbres afin de la contrer, mais certains sorts de ténèbres tentent automatiquement de contrer la lumière.

Ten. Un surki maladroit, dont le nom complet est Dont l'antenne est de travers. Il assure le fonctionnement du Zootrope en tant que mécanicien du navire. 15

terre (trait). Les effets associés au trait terre permettent de manipuler ou de créer de la terre. Ceux qui permettent de manipuler la terre n'ont aucun effet dans une zone dépourvue de terre. Les créatures dotées de ce trait sont essentiellement constituées de terre ou ont une connexion magique avec cet élément.

Thuvie. Nation dans le centre nord du Garund, connue pour produire l'éllixir d'orchidée solaire.

Tian Xia. L'un des continents de Golarion, situé loin à l'est de la région de la mer Intérieure, au-delà du Casmaron.

tour de magie (trait). Un sort que vous pouvez lancer à volonté et qui est automatiquement intensifié de la moitié de votre niveau arrondi à l'entier supérieur.

traître (trait d'arme). Lorsque vous touchez une créature prise par surprise, cette arme inflige 1 dégât de précision en plus de ses dégâts normaux. Les dégâts de précision passent à 2 si l'arme est une arme +3.

transformation (trait). Les effets qui altèrent légèrement la forme d'une créature sont dotés du trait transformation. Toute Frappe spécifiquement accordée par un effet de transformation magique gagne également le trait magique. Vous pouvez être affecté par plusieurs effets de transformation à la fois, mais si une même partie de corps est transformée à plusieurs reprises, le dernier effet tente de contrer le précédent (comme le font deux effets de métamorphose, ainsi que décrits plus loin). Votre effet de transformation se termine si vous êtes métamorphosé et que l'effet de métamorphose invalide ou supprime celui de transformation. Par exemple, une transformation qui vous donne des ailes est révoquée si vous vous métamorphosez en une créature qui possède ses propres ailes (mais si votre nouvelle forme n'a pas d'ailes, vous gardez celles de votre transformation). C'est au MJ de décider si des effets de transformation s'utilisent de concert ou non.

tripki (trait). Une créature dotée de ce trait appartient à l'ascendance des tripkis. Les tripkis forment une famille de batraciens humanoïdes. Un pouvoir doté de ce trait peut seulement être choisi ou utilisé par des tripkis. Un objet doté de ce trait est créé et utilisé par les tripkis.

venimeux (trait d'arme). Ces armes injectent du poison à chaque coup porté. Quand vous frappez avec succès une créature avec l'une de ces armes, celles-ci infligent 1 dégât de poison persistant supplémentaire. Ces dégâts passent à 2 dégâts de poison persistants si l'arme est dotée d'une rune de frappe supérieure.

virulent (trait). Il est plus difficile de se débarrasser des afflictions qui possèdent le trait virulent. Vous devez réussir deux jets de sauvegarde consécutifs afin de réduire le stade d'une affliction virulente de 1. Un succès critique réduit seulement le stade d'une affliction virulente de 1 au lieu de 2.

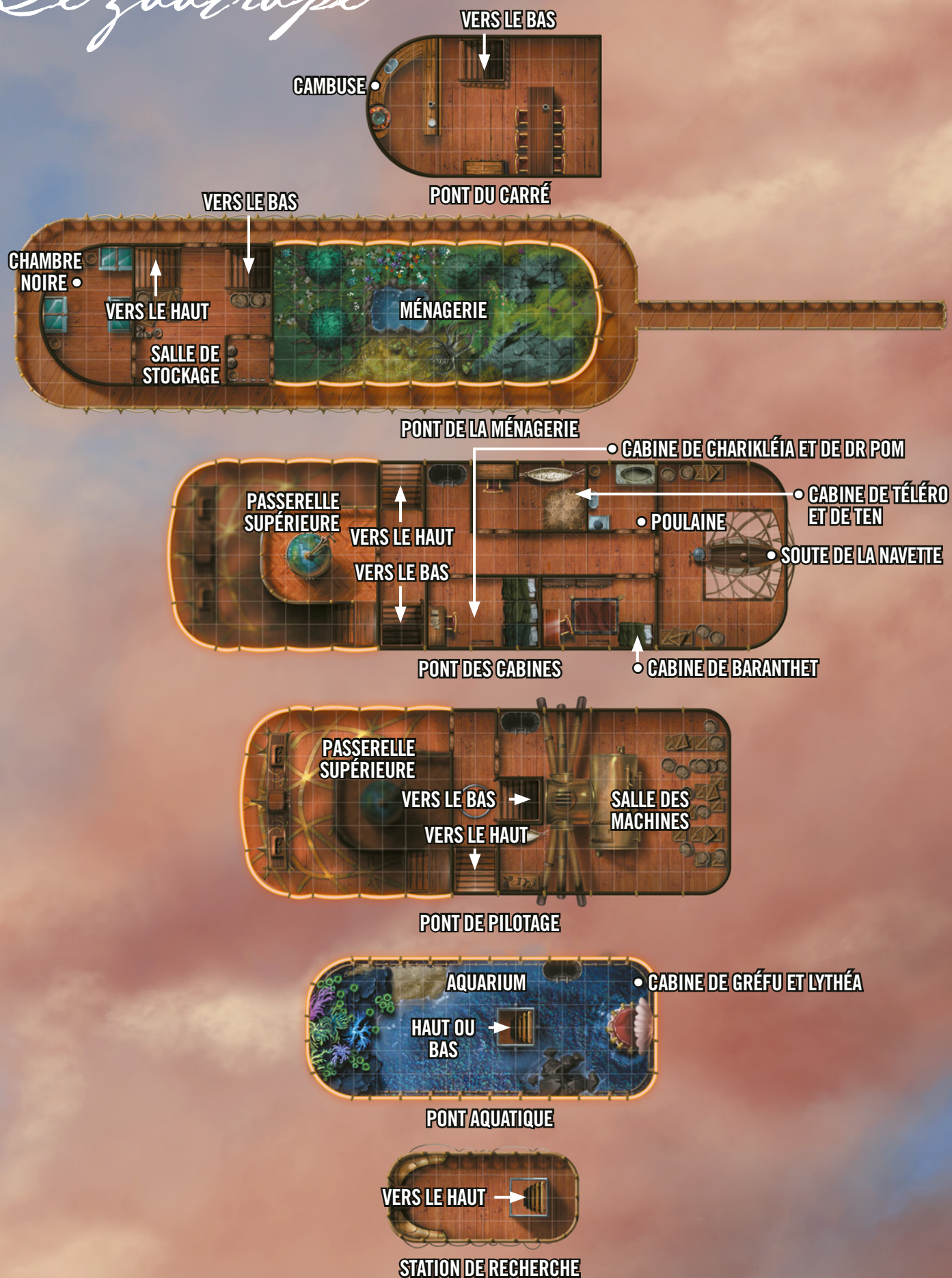
visuel (trait). Un effet visuel affecte seulement les créatures qui peuvent le voir. Il ne s'applique qu'aux éléments visibles de l'effet, qui sont déterminés par le MJ.

vitalité (trait). Les effets dotés du trait vitalité guérissent les créatures vivantes grâce à l'énergie issue de la forge de la Création, infligent des dégâts d'énergie de vitalité aux morts-vivants, ou manipulent l'énergie de vitalité.

Vudra. Vaste péninsule du sud-est du Casmaron. C'est la nation du peuple vudrain.

Zootrope. Le navire volant perfectionné qui transporte l'équipage de l'expédition dans son voyage à travers Golarion. 6-7, 222

Le Zootrope



PAIZO INC.

Directeurs de la création • James Jacobs, Luis Loza
Directeur de la conception du jeu • Jason Bulmahn
Directeur responsable de la conception visuelle • Sonja Morris
Directeur du développement du jeu • Adam Daigle
Directeur général de la création (Starfinder) • Thurston Hillman
Développeurs principaux • John Compton, Eleanor Ferron, Jenny Jarzabski, Jason Keeley
Développeurs • Bill Fischer, Michelle Y. Kim, Mike Kimmel, Dustin Knight, Landon Winkler
Responsable designer (Jeux) • Joe Pasini
Développeurs de la ligne pour le jeu organisé • Jessica Catalan, Josh Foster, Shay Snow
Gestion du design • Michael Sayre
Responsable de la conception de Pathfinder • Logan Bonner
Responsable designer • James Case
Concepteur • Joshua Birdsong
Responsable rédaction • Patrick Hurley
Rédacteur principal • Avi Kool
Rédacteurs • Ianara Natividad, Simone D. Sallé
Rédacteurs en chef • Felix Dritz, Priscilla Lagares, Lynne M. Meyer, Zac Moran, Solomon St. John
Directeur conception artistique • Kent Hamilton
Directeurs artistiques • Kyle Hunter, Adam Vick
Responsable de la conception graphique • Emily Crowell
Conception graphique • Adriana Gasperi
Gestionnaire de la production • Danika Wirch
Directeur de la stratégie de marque • Mark Moreland

PDG de Paizo • Lisa Stevens

Président • Jim Butler

Directeur de la création • Erik Mona

Vice-présidente des personnes et de la culture • Maggie Gallagher

Vice-président des ventes et de l'e-commerce • Mike Webb

Vice-président de la technologie • Rei Ko

Contrôleur • William Jorenby

Aide-comptable • Emma Swan

Responsable des ventes • Cosmo Eisele

Assistant des ventes et de l'e-commerce • Mika Hawkins

Directeur des licences • John Feil

Directeur marketing • Aaron Shanks

Coordinatrice du marketing & des licences • Raychael Allor

Spécialiste du marketing et des médias • Rue Dickey

Spécialiste de la communauté et des médias sociaux • Jonathan Morgantini

Coordinateur du jeu organisé • Alex Speidel

Directeur de la gestion de projet • Glenn Elliott

Directeur de projet • Lee Aula

Spécialiste des opérations financières • B. Scott Keim

Responsable des produits numériques • Andrew White

Responsable du développement logiciel • Gary Teter

Architecte des logiciels • Brian Bauman

Développeur des logiciels • Robert Brandenburg

Ingénieur en charge des tests des logiciels • Erik Keith

Administrateurs système II • Whitney Chatterjee, Josh Thornton

Gestionnaire du contenu internet • Maryssa Lagervall

Coordinatrice de la boutique en ligne • Katina Davis

Représentants du service clientèle • Kait Chase, James Oakes et Jackson Wood

Directeur des entrepôts • Jeff Strand

Coordinateur logistique • Kevin Underwood

Responsable de la distribution en entrepôt • Heather Payne

Équipe des entrepôts • Alexander Crain, Summer Foerch, Evan Panek, Jesus Reynoso Ortiz

ORC Notice

This product is licensed under the ORC License located at the Library of Congress at TX 9-307-067 and available online at various locations including paizo.com/orclicense, azoralaw.com/orclicense, and others. All warranties are disclaimed as set forth therein.

Attribution: This product is original game content and is not based on a licensed game system.

If you use our Licensed Material in your own published work, please credit us in your product as follows:

Pathfinder Howl of the Wild © 2025 Paizo Inc. Auteurs : Kate Baker, Joshua Birdsong, Rigby Bendele, Chris Bissette, Jeremy Blum, Logan Bonner, Dan Cascone, James Case, Jessica Catalan, Brite Cheney, Rue Dickey, Caryn DiMarco, Matthew Fu, Leo Glass, Steven Hammond, Patrick Hurley, Michelle Y. Kim, Dustin Knight, Kendra Leigh Speedling, Christiana Lewis, Jessie "Aki" Lo, Luis Loza, Letterio Mammoliti, Jonathan "Ryomasa" Mendoza, Quinn Murphy, Dave Nelson, Mikhail Rekun, Kai Revius, Ember Rose, Simone D. Sallé, Michael Sayre, Shay Snow, Levi Steadman, Kyle Tam, Ruvaidd Virk et Andrew White.

Reserved Material: Reserved Material elements in this product include all elements designated as Reserved Material under the ORC License. To avoid confusion, such items include: All trademarks, registered

trademarks, proper nouns (characters, deities, locations, etc., as well as all adjectives, names, titles, and descriptive terms derived from proper nouns), artworks, characters, dialogue, locations, organizations, plots, storylines, and trade dress.

Expressly Designated Licensed Material: This product contains no Expressly Designated Licensed Material.

Pathfinder Howl of the Wild © 2025, Paizo Inc. Paizo, le golem Paizo, Pathfinder et les autres marques déposées appartenant à Paizo sont la propriété de Paizo Inc. Tous droits réservés.



Produit à partir de papier certifié FSC® et d'encre de soja.
Imprimé en Chine.

J'aimerais que le monde soit deux fois plus grand et que la moitié ne soit pas encore explorée.



Avant-propos :
ma quête
des Gardiens

Le Zootrope
et son équipage

Techniques
et astuces

Services
et équipement

Ménagerie
de Golarion

Les Gardiens
de la nature

Épilogue :
la conclusion
d'un voyage

Glossaire et index

